ISSN: 0392-8918

VIDEO GIOCHI

28

LUGLIO/AGOSTO
1985
L. 3.500

LA PRIMA E UNICA RIVISTA ITALIANA DI VIDEOGAMES E GIOCOMPUTER

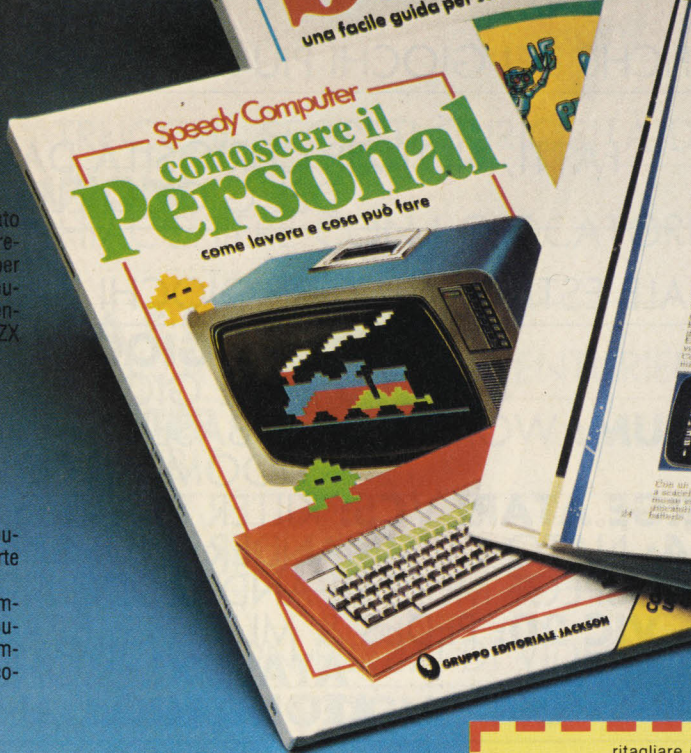
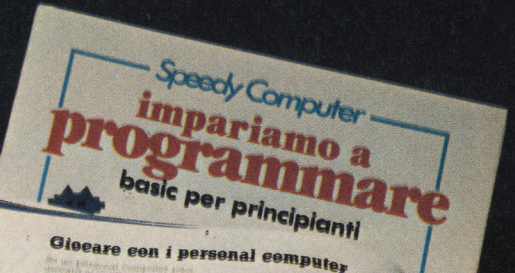
Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

SPECIALE ESTATE
LE SUPERVIDEOVACANZE:

MEGAGIOCHI
DA SPIAGGIA

IPERGIOCHI
AL BAR

ULTRAGIOCHI
AL COMPUTER

La biblioteca per ragazzi firmata Jackson.

Daniel Isaaman - Jenny Tyler

BATTAGLIE CON IL COMPUTER

Il gioco della guerra ha contagiato anche i computer. Qui vengono presentati vari giochi scritti in BASIC per "fare la guerra" sul proprio computer, che deve essere uno dei seguenti: BBC, Apple, Vic 20, TRS-80, ZX Spectrum e ZX 81.
Cod. 011D Pag. 48 Lire 9.000

Ian Graham

GIOCHI CON IL COMPUTER

Il libro, parla di giochi con il computer, una volta tanto visti dalla parte del computer, e non dell'utente.
In particolare spiega, in modo semplice ma preciso, come fa il computer a giocare, come fa a produrre immagini e suoni durante il gioco e come fa (in genere!) a vincere.
Cod. 006D Pag. 48 Lire 9.000

Brian Reffin Smith

IMPARIAMO A PROGRAMMARE

Il libro fornisce le conoscenze essenziali per incominciare a programmare in BASIC su di un personal computer.
Cod. 018D Pag. 48 Lire 9.000

PRIMI PASSI IN BASIC

Il libro propone l'apprendimento del linguaggio BASIC tramite lo studio e l'esame dettagliato di programmi già scritti.
Cod. 007D Pag. 48 Lire 9.000

Tony Potter - Ivor Guild

I ROBOT

Dopo una rapida panoramica su che cosa può fare un robot, il libro presenta una serie di robot con funzioni particolari: i robot a braccio, i robot operai, i robot nello spazio, etc.
Affronta poi il problema di come un robot può essere programmato e controllato da un computer, e di come praticamente si realizza un robot.
Cod. 003D Pag. 48 Lire 9.000

Judy Tatchell - Bill Bennett

CONOSCERE IL PERSONAL

Il libro spiega che cosa si può fare con un personal computer, come si usa e come funziona.
Cod. 008D Pag. 48 Lire 9.000

Lynn Miring - Ian Graham

RIVOLUZIONE INFORMATICA

Il volume è rivolto in particolare ai bambini, ma anche a tutti coloro che, presto o tardi, verranno coinvolti dalle nuove tecniche informatiche più come utenti che come operatori.
Cod. 004D Pag. 48 Lire 9.000

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

ritagliare (o fotocopiare) e spedire in busta chiusa a:
GRUPPO EDITORIALE JACKSON - Divisione Libri - Via Rosellini, 12 - 20124 Milano

CEDOLA DI COMMISSIONE LIBRARIA

VOGLIATE SPEDIRMI

n° copie	codice	Prezzo unitario	Prezzo totale
		Totale	

☐ Pagherò contrassegno al postino il prezzo indicato più **L. 3.000 per contributo fisso spese di spedizione.**

Condizioni di pagamento con esenzione del contributo spese di spedizione:

☐ Allego assegno della Banca ____________
n° ____________

☐ Allego fotocopia del versamento su c/c n. 11666203 a voi intestato

☐ Allego fotocopia di versamento su vaglia postale a voi intestato

Nome
Cognome
Via
Cap. Città Prov.
Data Firma

Spazio riservato alle Aziende. Si richiede l'emissione di fattura

Partita I.V.A.

ORDINE MINIMO L. 50.000

GRUPPO EDITORIALE JACKSON s.r.l.
MILANO - LONDRA - S. FRANCISCO

DIREZIONE, REDAZIONI E AMMINISTRAZIONE
Via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Telefoni: 68-03-68 - 68.00.54 - 68.90.951-2-3-4-5 - Telex: 333436 GEJIT
SEDE LEGALE: Via G. Pozzone, 5 - 20121 Milano

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina

DIREZIONE EDITORIALE
Daniele Comboni

DIREZIONE DIVISIONE PERIODICI
Dario Tiengo

DIREZIONE DIVISIONE LIBRI E GRANDI OPERE
Roberto Pancaldi

DIREZIONE AMMINISTRATIVA
Giuliana Di Chiano

UFFICIO ABBONAMENTI
Tel. (02) 68.80.951 (5 linee ricerca automatica)

CONSOCIATE ESTERE
USA GEJ Publishing Group, Inc. 1307 South Mary Avenue Sunnyvale. CA 94087
Tel. (408) 7730103-7730138 - Telex 0025/49959972 GEJ PUBL SUVL
U.K. GEJ Publishing Ltd 18/Oxford Street London WIR 1AJ
Tel. (01) 4392931 - Telex (051) 21248

Il Gruppo Editoriale Jackson è iscritto nel registro Nazionale della stampa al n. 117 vo. 2 - foglio 129 in data 17.8.1982.

Associato all'Uspi Unione Stampa Periodica Italiana

DIRETTORE
Riccardo Albini

REDAZIONE
Benedetta Torrani (Capo della Redazione)
Vanessa Passoni
Maurizio Miccoli

GRAFICA
Eddy Alonge

HANNO COLLABORATO
Paola Burolla
Alberto Rossetti
Francesco Carlà
Stefano Tucciarelli
Gabriele Petris
Fabrizio Guccione
Fabio d'Italia
Alessandro Diano
RCC
Ilaria Ioffetti
Fabrizio Rodondi
Giacomo Selmi
Massimo Jacomelli

Collaboreranno a questo numero tutti i lettori che lo leggeranno, che lo indicheranno ai loro amici, parenti e conoscenti, che scriveranno lettere, compileranno tagliandi e parteciperanno alle iniziative.

CONCESSIONARIA ESCLUSIVA DI PUBBLICITÀ
J. ADVERTISING S.r.l. - V.le Restelli 5 - 20124 Milano
Tel. 02/6882895-6882458-6880606
Telex 316213 REINA I
Uffici regionali in tutta Italia.

Autorizzazione alla pubblicazione:
Trib. di Milano n. 455 del 27-22-1982
Stampa: Reweba - Brescia
Spedizione in abb. postale Gruppo III/70.
Prezzo della rivista L. 3.500
Numero arretrato L. 7.000. Abbonamento annuo L. 30.000
per l'Estero L. 47.250
Per i versamenti utilizzare il Conto Corrente Postale
numero 11666203 intestato a Jackson Milano

il posto della posta

POLE POSITION III

Mi trovo alla griglia di partenza. La mia fiammante auto di Effetto Formula I è già su di 45 giri. Dietro di me Sq+board stà affilando il suo disco variopinto; davanti a me ci sono i tre di Roller Ace che, come al solito, stanno litigando e si sgomitano per decidere chi parte per primo; più dietro c'è la macchina di Bump'n'Jump a cui non importa di partire in quinta posizione: tanto lei adotta la tattica dello scontra e salta! Partecipa anche la moto di Motorace USA che ha molta esperienza in fatto di superare macchine. In fondo in fondo, all'ottava posizione, c'è un divo che partecipa. Ora tutto il mondo si stà chiedendo: è lui o non è lui? Cerrrto che è lui: Pac-Man con la sua Spider-Man e tutta la famiglia al completo.
"Prepare to qualifity" annuncia l'inconfondibile voce dell'annunciatore di Hyper Sports.
Inizia il conto alla rovescia: Don 3, Don jr. 2, Don I, GHOSTBUSTERS!
Partenza pulita senza incidenti; solo i tre Rollers si ostruiscono a vicenda compromettendo l'intera Videogara. La Bumping si è già fatta strada buttando fuori dalle Blaster la moto di USA.
Incredibile ma Vanguard! Io sono in testa; dietro di me c'è Sq+board col suo disco affilato e la Bumping. Ma che fine ha fatto Pac-Man? Quel volpino è uscito di gara per aver litigato con sua moglie al momento della partenza (Ditemi voi cosa vuol dire sposarsi!).
Sono sull'ultima curva che dà accesso al rettilineo finale, stò vincendo, ma... cosa stà succedendo? All'improvviso si sente un ronzio fortissimo. Sopra di me vedo volare Cristiano Pompilio, venuto appositamente da Roma per gufarmi. Infatti mi manda immediatamente una terribile scarica da 75000 gufowatt. Subito Sq+board (che fino a quel momento era l'unico ad essermi rimasto alle calcagna) fa un sorpasso stretto, e col suo disco affilato mi taglia le gomme mandandomi la gara a fancarnival.
Malgrado ciò riesco a resistere e cerco di mantenere il 2° posto con due gomme a terra, ma a Cristiano (sempre all'erta sopra di me) basta una piccola scarica di 5000 gufowatt e mi manda a sbattere sul pilone d'arrivo, non riuscendo così a tagliare il traguardo.
Ma tutto sommato penso che la colpa sia da attribuire a quel figlio di Pooyan di Sq+board!

Mach I

VIDEO CAMPIONI DELUSI PROTESTANO

Questa è una lettera di protesta. In gran parte, essa avrebbe ricalcato, due settimane fa, tutto ciò che vi ha già detto Fabio Zanicotti, esclusa la faccenda dei disegni.
Dobbiamo però aggiungere altre lamentele che riguardano i record: abbiamo mandato tre record, due da bar e uno da casa. Ebbene, premesso che ciò è avvenuto nei mesi di novembre e dicembre, vogliamo sapere quale è la vostra scusa per non averli omologati, visto che nel caso di quello da casa si trattava di una diapositiva leggibilissima con la scheda accompagnatrice perfettamente in regola (era un record a FRENZY di Carrara Gualberto, oltre 130000) e nel caso dei due da bar di due schede correttissime, con firma del gestore, di due testimoni e senza pasticciature: forse non sarete stati convinti dai livelli di difficoltà, siamo andati per intuizione, ma secondo voi tutti i gestori si mettono ad aprire le macchine per vedere la difficoltà solo per farti piacere? Comunque, per vostra informazione si trattava di un 94000 e rotti all'HYPER OLYMPIC di Landi Marco (e qui non serve il livello di difficoltà: per fare questi punteggi bisogna fare prestazioni eccezionali in tutte le prove) su un modello joystick + pulsante e di un 166800 all'EQUITES di Del Mastio Andrea (e qui avreste ragione). Per entrambi i giochi non erano obbligatorie le foto. E allora? Gradiremmo avere una risposta (o ignorerete questa lettera, come altre, di argomento diverso, che vi abbiamo mandato?).

un bel gruppo di lettori
seguono ventisette firme

Salve. Vi scrivo questa lettera per protestare e per rivendicarmi il titolo di campione di Pitfall II con i miei 199.000 punti. Non per fare un torto al bravo Gianni Manicardi, ma il mio tagliando con diapositiva vi è stato spedito nel mese di ottobre e così, oggi 26 marzo, quando ho visto che sullo spazio dedicato al mio gioco preferito c'era il nome di un altro invece del tanto atteso da me, con lo stesso record-limite, mi è venuto un colpo. Non per l'abbonamento che posso comunque guadagnarmi con un altro gioco, ma per il piacere di vedere il mio nome come recordman di questo gioco che per me sarebbe stato il massimo. Allego nuovamente il tagliando con la foto e per favore, rispondetemi!
Cordialmente

Corrado Lo Priore

Caro bel gruppo di lettori e caro Corrado, credo proprio che sia venuto il momento di spiegare a voi e a tutti gli altri come funziona una rivista.
Quando qualcuno di voi ci spedisce una lettera, (contenente record. proteste, tagliandi, foto, auguri etc.) non è possibile che 15 giorni dopo la trovi pubblicata su VG, ed il perché è molto semplice: voi preparate ed imbucate la vostra lettera che di media, solo in viaggio postale, impiega dai 7 ai 15 giorni per arrivare in Via Rosellini. Dopo di ciò viene depositata nella stanza dove viene smistata la posta, e, tenuto conto che le riviste sono tante e arrivano due camioncini di lettere al giorno... di certo, le persone che se ne occupano, nonostante tutta la loro buona volontà, non riescono a smistarla in sole 24 h. e qualche busta va pure smarrita (è anche per questo che raccomandiamo e pretendiamo che il tagliando sia pinzato alla foto).
Da quando entra alla Jackson a quando arriva a Videogiochi, la vostra lettera ha impiegato almeno un'altra settimana.
Arrivata in redazione deve attendere ancora, perché

Questa è la busta del mese di luglio - Videoartista Fabiano e Danilo De Masi

noi stimao preparando Videogiochi e le lettere sono tante. Così Paola, la nostra segretaria, prende le buste, le apre, le smista e le prepara (ad esempio raggruppa tutte le foto e i tagliandi) consegnandole a chi di dovere. A questo punto i redattori dovranno decidere a mollare i joystick per rispondere, e qui di media passa un'altra settimana.
A tutt'ora sono passate, sempre di media, dalle 4 alle 5 settimane e voi avete già iniziato, da tempo, ad aspettare una risposta, e, si sà, il tempo non passa mai.
Mettiamo che la vostra lettera, con relativa foto, è stata passata al redattore che si occupa della Videogara.
A questo punto il redattore deve guardarsi tutte le lettere, i record e selezionare e decidere quali pubblicare, generalmente i più interessanti, facendo passare un'altra settimana. Non perché il nostro redattore sia pigro, ma perché è ovvio che non si occupa solo della posta. Quando ha deciso quali record entreranno nella videogara deve archiviarli e, successivamente, sedersi davanti al terminale e immettere tutti i dati nel computer.
Dopo di ciò consegna tutti i testi al caporedattore che provvederà a controllare il lavoro svolto e dare il nullaosta per la pubblicazione.
A questo punto sono passate dalle 7 alle 8 settimane che, tradotte in mesi, sono circa due.
Videogiochi è una bella rivista, è un mensile a colori pieno di foto e cose interessanti e per pubblicarla così ci vuole il suo tempo: esattamente 2 mesi. Fra l'impaginazione, la composizione dei testi, la correzione delle bozze e la stampa vera e propria della rivista... il tempo è passato e i nostri videocampioni, quando si vedano superarti, si arrabbiano e ci scrivono.
Caro Corrdao, quando ho inserito il record di Pitfall II ne avevo ben 5 uguali e t'assicuro che non ho scelto a caso, ho guardato il timbro postale e il primo che aveva imbucato... era proprio Gianni Manicardi.
Prometto che d'ora in avanti, quando mi succederà una cosa simile, segnalerò anche tutti gli altri videogiocatori perché mi dispiace che qualcuno resti deluso, ma rendentevi conto che nonostante la redazione faccia del suo meglio non è possibile accontentare tutti.
Con questo non dico che non dobbiate più scriverci, anzi noi le lettere le leggiamo tutte e teniamo conto di tutti i problemi e tutte le cose sottoposteci, soltanto cercate d'aver pazienza e prima o poi verrete accontentati. Scriveteci, aspettiamo le vostre lettere, a presto VG.

VIC VIC... SIGH!

Cara redazione di Video Giochi,
leggo la vostra rivista dal numero 2 (purtroppo il numero 1 non sono riuscito a trovarlo nelle edicole) e la reputo la migliore nel suo genere. Ormai da quasi 8 mesi sono un quasi felice possessore di un COMMODRE VIC 20. Voi vi chiederete il perché di questo quasi, ebbene la risposta è in una delle domande che intendo porvi.
1) Nonostante il VIC 20 sia il computer più diffuso, le grandi case produttrici di video giochi non vogliono produrre tutto il software disponibile nella versione per il VIC 20. Perché?
2) Poiché vorrei acquistare anche una consolle potreste dirmi tra MATTEL, ATARI e COLECO quale delle tre ha la grafica migliore?
3) Tra le mie cartucce c'è anche l'adventure The Count forse passerò per un incompetente ma dopo aver digitato SYS 32592 non so come far continuare il gioco. Potreste spiegarmelo Voi?
P.S. Spero che dopo due lettere spedite invano questa sia pubblicata. Grazie.

Vladimiro Giovinazzo
vostro assiduo lettore

Caro Vladimiro, anche tu come tanti ci poni il quesito del secolo:
Perché per il VIC 20 non producono del software nuovo?
Perché nell'autunno del 1984 il giocoso VIC 20 è uscito di produzione, ed è quindi logico che le grandi case produttrici di sofware abbiano abbandonato questo sistema per dedicarsi ai nuovi. (Vedi C16, Plus 4 etc).
Per quanto riguarda le consolle possiamo solo dirti che la redazione è divisa in tre parti. C'è chi preferisce il Coleco, chi l'Atari e chi l'Intellivision, ma ad essere veramente corretti se fossi in te ci penserei bene prima di decidere se prendere una consolle o meno. L'ideale sarebbe comprare un home computer che possa darti più soddisfazioni sia a livello giocoso che a livello di programmi di utilities.
Per The Count, invece, ti posso consigliare di seguire la pagina amica de 'L'avventura è l'avventura' ... potrai scoprire tutto senza troppi probelmi. A presto ciao VG.

SALA-GIOCHI O BAR?

Cara redazione di Videogiochi io sono un vostro accanito lettore e non perdo neanche un numero della vostra rivista.
Sul Videogiochi numero 18 ho letto la lista dei record di Videogames e mi ha interessato Bomb Jack della Tehkan L.T.D.; ho provato e ho battuto questo record però sul foglio da spedire per il record ho letto che bisognava scrivere il nome della sala giochi, il record che ho fatto io l'ho fatto in un bar e non so se il record sia valido. Vi prego di mandarmi presto una risposta sul giornale o una lettera o casa.
Vostro affezionato

Fulvio Cazzante - Voghera (PV)

In diversi ci hanno posto il quesito di cui si fa portavoce Fulvio.
Come potete vedere dalle note che accompagnano l'A.I.V.A. SCOREBOARD, non è importante il locale dove fate il vostro record. L'importante è che lo documentate bene! Se poi volete evitarvi questa fatica, andate in un CENTRO ACCREDITATO A.I.V.A. o fate affiliare il vostro locale preferito.

INCREDIBILE LOTTA FRA UN MOSTRO E UN VIDEOGIOCATORE

Siamo in sala-giochi alle ore 17.00; è l'ora della misteriosa apparizione. In sala è rimasto solo un videogiocatore che ha il nome di Stefano e che non sa cosa l'aspetta. Ecco che arriva "la bestia umana", forse anche disumana. Un miscuglio di: gufo, sparviero, falchista, skramblista, aquila "peggiorata" (l'aquila è quella che ti passa davanti allo shermo mentre stai per fare il tuo record), praticamente imbattibile. Stefano sta giocando a "Dig dug" quando i poteri della bestia si manifestano. Pooka e Fygar diventano velocissimi e escono dallo schermo mollando due diritti al povero Stefano. La manopola si muove da sola; il nostro eroe schizza via per un urlo improvvisamente lanciato dalla bestia. Il gestore della sala si mette le mani nei capelli e dopo 5 centesimi di secondo viene automaticamente espulso per mezzo di un congegno tipo Supercar. Gli era venuto la classica "paur-causat-da-best-imbatt".
Tra Stefano e la belva inizia una spaventosa lotta: comune videogiocatore contro bestia disumana imbattibile. Ma Stefano ha un asso nella manica (o forse nel polsino); il primo ed unico specchio che riflette la sfortuna sui menagrami.
La lotta è apertissima, ma Stefano si ricorda di avere in tasca una bomba anti "gufogeniens - sparviergeniens - aquilageniens - falchistageniens - skramblista - geniens".
Stefano innesca la bomba e la butta addosso alla bestia che inorridisce. Con un perfetto calcio la rimanda indietro, ma Stefano non ha paura perché sa che lui non è gufo o qualsiasi altra cosa.
Si fa inseguire dalla belva fino ad una sala-giochi piu attrezzata dopodiché prende un'altra di quelle bombe che si trovano nella sala.
La lancia in bocca alla belva che si trasforma in un bambino alto m 1,39 che dopo aver giocato se ne va tranquillamente a casa sua senza ricordarsi nulla dell'accaduto.

Stefano Orsi

UNA MONETA DA UN CENT

Spett. redazione di VG.
sono un ragazzo di 17 anni innamorato pazzo di video giochi. Vi faccio i miei complimenti, e vengo al dunque. Leggendo lo Scoreboard A.I.V.A. mi sono reso conto che il mio record di 866,370, Pts, a Circus Charlie era da nazionale e ho così deciso di rifare il record per fotografarlo. Ma in questo mese di assenza dalla sala giochi (ero indaffarato a fare un programma di scacchi per il mio C.B.M. 64) è successo un fatto del tutto odioso. Ricorderete il trucco dello schermo dei leoni, per guadagnare 5 vite, una per ogni volta che giocarete quello schermo. Ben sapete che bisognava tirare a sinistra il joystick e saltare tre volte per far apparire l'omino extra. Per eliminare ciò hanno nientemeno che truccato la macchina sicché andando a sinistra non salti più. Se era legittimo eliminare un trucco (non lo chiamate bug) del programmatore antieconomico per loro non mi sembra giusto che si deturpi il gioco. In questo modo non si può catturare la moneta che appare nei vasi dello schermo del leone, non si possono prendere i 5000 punti sul trapezio, non si può uscire da situazioni imbarazzanti come l'omino tra un vaso e un anello di fuoco, oppure tra due sfere nel terzo schermo, oppure saltare dal cavallo. Mi sembra una truffa e il peggio è che non è l'unico caso di macchinette ridotte così dal noleggiatore.
Vi prego di pubblicare questa lettera, anche a costo di accorciarla, perché è giusto che i lettori sappiano cosa combinano, a nostre spese, i noleggiatori e gestori di macchinette spesso e volentieri (per loro).

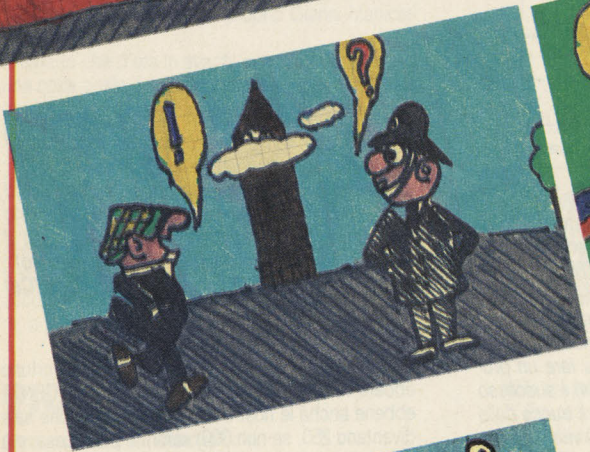
Alfonso Marchitto - Alife (Ce)

Avete presente de' Paper? Le sue colossali fortune ebbero inzio con la famosa 1ª monetina da "1 CENT"; ebbene anche le nostre 200 lire (che in alcune sale diventano 250, se non 300) saranno poca cosa, ma se non le mettiamo nella "macchinette" descritte dal nostro lettore... sarebbe già la migliore risposta da parte nostra, no?
Comunque, normalmente per chi era già bravo sui modelli originali, queste macchine modificate servono solo ad affinare la propria tecnica; quindi chi ci rimette sono proprio i pricipianti, che sono coloro che fanno "incassare" un gioco, per cui spesso noleggiatori e gestori tornano sui loro passi, rimettendo a posto i giochi.
Verrebbe da ricordare il detto cinese armati di pazienza ed aspetta che il cadavere del tuo nemico passi lungo il fiume...

VIDEOGIOCO DEL MESE

ANDY CAPP

Gioco utile per chi ha intenzione di approfondire la conoscenza dell'inglese:
1 ROUND: Alice chiede (naturalmente tutta la discussione è in inglese) ad Andy dove va, quest'ultimo deve comprendere la domanda e rispondere a tono.
2 ROUND: il poliziotto chiede ad Andy le ore, Andy deve rispondere quando la nuvola che copre il campanile scompare, lasciando la visione della posizione delle lancette libera.
3 ROUND: il barista, per vedere se Andy è ancora sobrio fa delle domande, cinque, sui colori della stanza, Andy deve rispondere correttamente
4 ROUND: Alice chiede ad Andy dove è stato, Andy deve rispondere convincentemente.
5 ROUND: Andy, se ha risposto bene a tutto, vince la coppa.

STRATEGIA: non esiste, più che un gioco d'azione questo è un videogame per chi vuole imparare l'inglese e ha la costanza di continuare a rispondere dopo che il computer ne scarta una.
NOTE: da tener presenti i tre numeri che compaiono in fondo allo schermo, il primo da sinistra indica il numero di round che si è superati, il secondo il tempo che rimane per fornire una risposta esatta e il terzo le vite che rimangono. Si parte con una disponibilità di ben 6 omini, ogni risposta sbagliata o fuori tempo ne sottrae una naturalmente le domande cambiano di volta in volta che si finisce e rinizia una partita.
Computer consigliati per programmazione gioco:
Commodore 64 e Spectrum 48K comandi consigliati: tastiera.

by Francesco e Alessandro Giungi

È NATO UN CLUB

Si annuncia la costituzine del Club Giovanile Computer & Videogiochi. In realtà il Club esiste già da più di un anno, ma solo adesso si è pensato, dopouna esperienza con soci possessori di solo home computers, di poterlo allargare anche ai possessori di altri sistemi (i videogiochi da casa, appunto!). I soci della sezione COMPUTER sono circa trenta. Quelli della sezione Videogiochi quasi quaranta. Entrabe le sezioni annoverano ogni mese qualche socio in più, e se ciò potrebbe sembrare più che logico per la sezione Computeristica, ecco che può invece sembrare strano per i videogiochi, che gli esperti giudicano avviati ad una inarrestabile parabola discendente. Noi invece dimostriamo di crederci ancora! Lo scopo principale del nostro Club è di scambiare le cassette. Inoltre ci siamo messi daccordo con alcuni negozianti della nostra zona difare degli sconti su acquisti cumulativi. Infine siamo ora impegnati nell'organizzazione di un Campionato locale di Videogiochi.

Noi chiediamo di essere pubblicati sul Vostro bellissimo giornale per metterci in contatto con coloro che hanno una base per Videogiochi od un Computer, residenti nella nostra zona, i quali magari non ci conoscono ancora. Da parte Vostra chiediamo un dono: inviateci adesivi, posters, depliant illustratevi, magliette... tesserine, distintivi... Contiamo sul vostro aiuto; anche perché stiamo organizzando questo torneo e abbiamo bisogno del suddetto materiale per premiare adeguatamente i partecipanti.

Per ciò che riguarda la vostra rivista... Ebbene non ce ne facciamo sfuggire un numero perché è attraente, interessante, ben curata... insomma, non le manca proprio niente! VIGGÌ è davvero una rivista TOSTISSIMA!

CLUB GIOVANILE COMPUTR & VIDEOGIOCHI - Via Lugnan 17 - 34073 Grado (Go) - Tel. 81191.

Certo che esaudirete i nostri desideri inviandoci il materiale richiesto, vi PAC+saluto Q+BERTISSIMAMENTE!

UNA RECENSIONE SERIA

Carissima redazione di V.G.,

sono un assiduo lettore della Vostra meravigliosa rivista (la migliore almeno secondo me in quanto tratta molti argomenti assai interessanti).

Mi chiamo Mario Mandina se vi ricordate vi avevo già scritto mandandovi un videogioco di mia creazione (P.S. questa volta non ve ne ho mandato un altro perché mi sono accorto dell'orribilità del precedente).

Le rubriche che trattate nella vostra rivista mi piacciono tantissimo, soprattutto quella "PST, PSSST... trucchi, segreti, curiosità dei videogiochi da bar".

È a proposito di quest'ultima che vi scrivo. MR.DO è un gioco che mi piace molto e a cui ho avuto l'occasione di giocare, per questo vi voglio dare qualche consiglio. All'inizio della partita andate sotto una mela e fatela cadere (IMPORTANTE: fate in modo che la mela non si rompa; quindi fatela cadere di un solo spazio).

Quindi aspettate che arrivino davanti alla mela 4 talpe e buttate giù la mela (se una talpa si trasforma buttate subito giù la mela, così non rischiate di morire).

Prima di buttare giù la mela assicuratevi che non ci siano tutte le talpe (perché è meglio mangiare il dolce che compare al centro dello schermo piuttosto che finire il quadro: farete così molti più punti).

Ho fatto tutto questo discorso delle mele perché normalmente uccidendo 3 o 4 talpe con una mela esce fuori una lettera, e come tutti sanno più lettere si prendono più è facile fare l'EXTRA e vincere così un omino extra.

Un ultimo consiglio: quando esce una lettera, se è l'ultima per finire l'EXTRA, fate in modo di non trovarvi sotto di questa quando la colpite perché succede una cosa strana, la lettera si trasforma in mela (come succede quando ne colpite una) e vi cade sopra.

A questo punto, dopo la scenetta della vincita dell'omino, il fondo dello schermo si riempie di omini, che, cominciato il gioco spariscono tutti (SIGG!!!) E con questo ho finito ringraziandovi per l'attenzione (PPUBBLICCATTEEEMIIII!!! Per favore)

Per finire vi volevo invitare a fare una nuova recensione su MR DO completa di trucchi e segreti, cosa che non ho mai visto nella vostra rivista riguardo questo gioco!!!

Mario Mandina - Genova

Caro Mario, ci scrivi che sei un assiduo lettore della nostra rivista (e ti ringraziamo per i complimenti), ma dopo aver letto la tua lettera ci sorge un dubbio: da quanto?

Infatti se vai a controllare nell'ultima colonna dell'A.I.V.A. SCOREBOARD, vedrai che la recensione (REC.SU) del tuo gioco preferito è stata pubblicata sul numero 13 di Video Giochi.

E si trattava di una recensione completa di strategie, non di una recensione veloce, di "presentazione", come puoi trovare sugli ultimi numrei di VG.

Tanto per fare un esempio, non succede come dici tu che "normalmente uccidendo 3 o 4 talpe esce fuori una lettera": il gioco è molto più preciso, facendo uscire una lettera ogni 5000 punti, per cui dato che schiacciando 3 talpe si fanno 4000 punti e spiaccicandone 4 se ne totalizzano 6000....

Quindi il consiglio più logico è di andare a ripassare la recensione su VG 13 o, nel caso tu non l'avessi in casa, di procurarti l'arretrato.

NOTE... ALLUNGATE

NOTE: il record (93.690 a Hyper Olympic) l'abbiamo fatto in coppia perché la posizione del pulsante rispetto al joystick non ci permetteva di giocare in modo conveniente.

Questi i risultati parziali:

100: 7"69; lungo m 9,57; giavellotto m 92,09 + 2 nice; 110 HS: 9"69; martello m 98,50; alto 2.48 + nice.

Comunque io, cioè Manfredini Paolo, anche da solo ho ottenuto 91.880, cioè molto di più di Miccoli, pur giocando non molto bene; vorrei porvi alcune domande:

1) Saltando in lungo 3 volte la stessa misura, cosa succede?

2) Quali sono i gradi ideali nel lungo, giavellotto, alto? Secondo me 43°, 42°, 84°. È giusto?

3) Perché nel martello lanciando con 45° in basso e 1500 di velocità da m 98; 98,50; 99,44: 99,48; ecc. e non una misura fissa?

4) Quanto si guadagna muovendo velocemente il joystick durante il salto in lungo e il lancio del giavellotto o del martello?

5) Una volta mi è capitato di lanciare il giavellotto oltre i 100 metri (veramente c'era scritto 140) con il secondo lancio; perché il computer mi ha dato solo m 99,80?

6) Si possono ottenere misure superiori a m 9,72 nel lungo, m 99,49 nel martello e m 2,50 in alto, o quali sono i risultati massimi?

Paolo Manfredi - Massimo Sterzati - Cremona

Complimenti a Paolo e Massimo, sia per il record, che per le "NOTE" che lo corredano: queste ultime sono un vero esempio per tutti! Purtroppo per voi, c'è già chi ha fatto meglio, come potete constatere dall'AIVA SCOREBOARD; inoltre per il momento si considerano solo i record ottenuti singolarmente, anche se non è escluso che prossimamente si faccia un'eccezione proprio per Hyper Olympic.

Il povero Miccoli è disperato perché si vede stracciare un record dopo l'altro. Ma provocarvi gli piace e così, di tanto in tanto vi mette qualche suo record per stimolare la gara.

Ed ecco le risposte:

1) Dalla recensione su VG 15 (pag. 94): "Infine abbiamo un omino, molto simile al protagonista di Tutanrham (non per niente anche questo gioco è della Konami) nel salto in lungo (bisgona fare tre salti identici)..."

L'omino in questione dà un bonus di 1000 punti.

2) Nel lungo e nel giavellotto la gradazione ottimale dipende dalla velocità raggiunta; ad alte velocità sembra che siano rispettivamente 45° e 42°.

Per l'alto, l'optimum è 90° a filo dell'asticella.

3) Perché per riuscire a lanciare il martello a 1500 di velocità bisogna anche "correre", per cui è praticamente impossibile ottenere prestazioni perfettamente identiche; se si vuole andare sul sicuro bisogna lasciare partire il martello da solo.

Col primo lancio a 45° otterremo m 98,50 con 1484 con un sec di velocità, m 93,50 con 1487 e m 95,50 con 1490, e così via.

4) Per saperlo con esattezza probabilmente non servirebbe nemmeno conoscere il programma del gioco: dipende tutto da quanto velocemente si "corre"

5) Come nella realtà, la prestazione si misura partendo dal punto più vicino alla pedana di lancio e non dalla punta del giavellotto, per cui anche se quest'ultima aveva superato i 100 (o 140) metri, il lancio è leggermente inferiore (vedi figura)

punto da cui si misura il lancio **100 m**

6) Corrono voci di risultati strabilianti, ma l'unico dato sicuro è un m 2,51 nel salto in alto (ottenuto in un modello con 3 bottoni). Comunque, complimenti per il vostro 9"69 nei 110 MS: pare sia il "TOP" della specialità!

A DOMANDA RISPONDE

La cartuccia Space Shuttle dell'Activision per Atari ha un punteggio?
Ha due tipi di punteggio: uno numerico, che si riferisce alla quantità di carburante risparmiato al termine della missione, e l'altro qualitativo relativo al grado raggiunto: da Space Pyload, grado inferiore, a Commander, grado superiore.

Ci sono delle versioni per CBM64 di Masters of the Universe, Atic Atac, Donkey Kong III?
Masters of the Universe esiste solo nella versione per Intellivision, degli altri due, al momento in cui scriviamo, non siamo a conoscenza di nessuna versione per CBM64, ma può darsi che prossimamente siano disponibili.

Esistono giochi Parker per Coleco? E quali?
Sì, esistono alcuni titoli anche se non essendoci un distributore unico, non sappiamo quanto siano facili da trovare.

Scusate la mia ignoranza, ma chi è che risponde alle lettere?
In generale quando arriva il momento di leggere e rispondere alla posta c'è un momento di panico: tutti vogliono rispondere ma nessuno osa aprire i pacchi straripanti di lettere! Scherzi a parte, dal direttore ai collaboratori un pò tutti rispondono alle lettere o comunque partecipano con risposte e suggerimenti a trovare la soluzione ai vostri quesiti.

Un domani, l'Atarisoft produrrà le attuali cassette per il VCS (Dig Dug, Pole Position, ecc) per altri sistemi o computer? Faranno anche Crystal Castle?
Iniziamo a dire che dell'Atarisoft non si sa ancora il destino dopo la vendita della società a Jack Tramiel. Per il momento hanno solo sospeso la produzione limitando il catalogo ai titoli fino ad oggi realizzati. Per quel che riguarda l'Italia i titoli in distribuzione sono: Pac Man (per TI/99, Vic 20 e CBM64) Donkey Kong (TI/99, Vic 20) Defender (TI99, Vic 20), Ms Pac Man, Pole Position, Moon Patrol, Jungle Hunt, Galaxias (per Vic 20). Sono tutti distribuiti dalla Jackson.

Vorrei sapere quando usciranno programmi per il Plus4 e se c'è qualche programma compatibile
I programmi per il Plus 4 sono già in commercio, anche se il catalogo non è ancora così numeroso come quello di altri modelli Commodore. La Commodore ha a disposizione: software educativo (Introduzione al Basic, Match Count, Next/Letter, Much/More, Squence/Long, Shape/Group, Spelling, Software Sample Kit) programmi di matematica, lingua, riconoscimento visivo. Per chi deve lavorare e scrivere c'è Script Plus, un word processor. Per chi vuol giocare, invece, oltre la Commodore che ha una decina di titoli (di cui segnaliamo la trigologia di Zork e Supsended) anche altre case, come la Anirog, la Mastertronic e la CRL, hanno dei titoli gioco compatibili (segnaliamo Berks e 3D Time Trek).

È possibile utilizzare il modulo Turbo Coleco con il CBM64? Esiste un dispositivo con cui io possa giocare cartucce del Coleco, Atari, Spectrum sul mio CBM64?
Hai mai sentito parlare di "compatibilità"? Non sai che la cosa che contraddistingue questi dannatissimi computer da un giradischi è che qualunque giradischi tu abbia puoi ascoltare qualunque disco mentre con i computer ti tocca sempre vedere che compatibilità hanno? Tira tu le conseguenze.

Che futuro avrà la Mattel?
Hai letto le pagine del numero scorso di Ready? La Mattel è tornata. Una grossa casa di distribuzione americana ha rilevato il marchio e il magazzino e ha rimesso in circolazione i prodotti Mattel. Tra questi, ci sono anche quei titoli che erano in programma al momento della chiusura e che non hanno però mai raggiunto i negozi. In Italia l'Intellivision verrà distribuita dalla N.B.C. Italia di Milano.

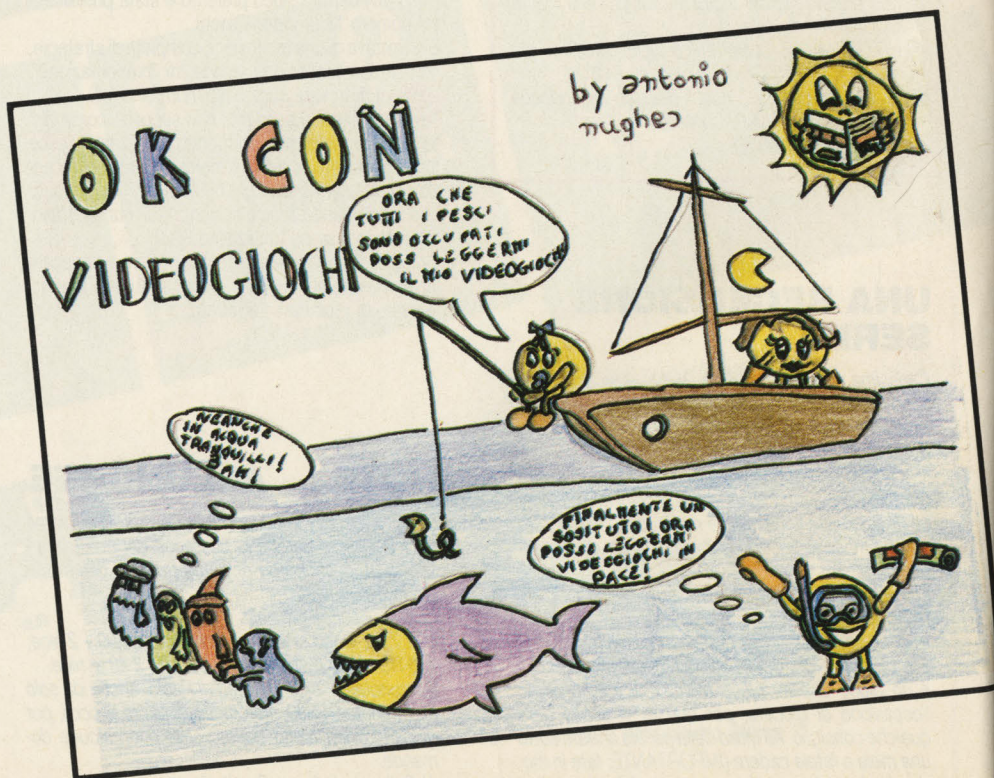
Un mio amico dice che la vostra redazione è piena di pupe favolose, è vero?
Supervero e superfavolose!!!

Le "conclusioni" delle recensioni le traciate secondo le vostre idee? Vi è mai capitato sottomano qualche videogioco e ne avete parlato un pò male?
Basta sfogliare le pagine di Giocomputer per rendersi conto che anche noi critichiamo i giochi o esprimiamo i dubbi. Ognuno ha i suoi gusti ed è logico che i recensori quando parlano di un gioco esprimano il loro parere. Però noi siamo anche giornalisti e dobbiamo cercare di essere il più obbiettivi possibili.

Quando esprimiamo un giudizio quindi cerchiamo di tener conto di tutti i parametri e di vari punti di vista. Ci accusano di essere troppo buoni: ma avete mai letto su videogiochi una recensione di Raquette Ball dell'Apollo? o quella della Box per la Spectrum? NO. E sapete perché? Perché valgono meno di zero. E perché ViGi dovrebbe perdere tempo a recensirli?

Nelle tabelle dei prezzi de Il Mercato cosa significa per esempio: Prova VG21? Nella tabella dei record cosa significa limite minimo di ammissione?
Prova VG21 significa che quel gioco è stato recensito sul numero 21 di VideoGiochi mentre "limite minimo di ammissione" significa che per entrare in graduatoria dovete totalizzare almeno il punteggio indicato come minimo.

Esistono giochi ispirati a film?
Sì. Eccone alcuni: E.T., Raiders of the Lost Ark, Guerre Stellari, Gremlins, Tron, 007.

Non vedo nello scoreboard A.I.V.A. il gioco Disco n° 1.
Perché, oltre a questo game, non sono segnalati giochi come Crossbow, Venture, Dorodon, Karate, Catch, Hunc Back, Scramble, Pac Man, Champion Baseball?
La risposta con una domanda: perché non hai mandato 10 bei tagliandi con i tuoi record nei tuoi giochi preferiti? Perferivi forse che qualcuno di noi facesse una partita a quei giochi, tanto per segnare un record? Già Maurizio inserisce i suoi punteggi suoi giochi nuovi che recensisce, per stimolarvi a batterlo. Ma la classifica la fate VOI, non NOI!

I CLUB DI VIDEOGIOCHI

Forza ragazzi e ricordatevi che l'AIVA affilia tutti i Club composti da almeno 5 persone! Scrivete ed iscrivetevi!

ATARI & CBM 64
Ballarati Maurizio - Via Durazzo, 18
00185 Roma
CBM 64 New
Ferdinando Perticone
Via P. Sagramoso, 25 00194 Roma
tel. 06/3278220-3453578
CLUB ATARI
Carlo Accardi - Padova
tel. 049/850232
CLUB CBM 64
Angelo Gentile - Via Roma, 46
72014 Cisternino (BR)
CLUB COLECOVISION
Valerio Vecchione - Via Tripoli, 124
Torino - tel. 011/391598
CLUB COMMODORE COMO
Enrico Gallo/Briguglio Livio
Via a Perego, 17 - 22100 Breccia (CO)
CLUB GIOVANILE COMPUTER VIDEOGIOCHI
Via Lugnan, 17
34073 Grado (GO) - tel. 81191
CLUB DI VIDEOGIOCHI & C.
Paolo Battistoni
V.le Trento e Trieste, 18
31100 Treviso - tel. 0422/45990
CLUB STREPITOSO
Francesca Bernardi - Via Martiri di Tacento, 2
32043 Cortina d'Ampezzo (BL)
CLUB VIDEOGIOCHI
Antonio Ciarlo - Via Bolognese, 67 - FI
CLUB VIDEOGIOCHI
Giochiamo con Valerio
Via di Ripoli, 52/R - Firenze
CLUB VIDEOGIOCHI
"La Palla" - Via S. Pellico, 20
10064 Pinerolo (TO)
CLUB VIDEOGIOCHI & COMPUTER
Feretti Daniele - Via Monte Vettore, 23
60100 Ancona - tel. 071/42609
CLUB VIDEOGIOCHI INTELLIVISION
Marcello Gonzato - C.so Fogazzaro, 174 - Vicenza
COMMODORE 64 CLUB MESTRE
Elvis Lucchiese - Via Querini, 24
30170 Mestre (VE)
COMMODORE 64 ITALIA CLUB
Via Oberdan, 29 - 73100 Lecce
tel. 0832/33904
COMMODORE 64 SOFTWARE CLUB
Delbello Lorenzo - Via di Giarizzole, 7
34148 Trieste
COMMODORE SOFT CLUB
Christian Fassetta - Via Stresa, 48
00135 Roma - tel. 06/3492628
INTELLATARI VIDEOGAME
Massimiliano Rossi - Via Ugo Bassi, 1
63039 S. Benedetto del Tronto
tel. 0735/3610
INTELLIVISION CLUB
Chieti - Maurizio Guerra
tel. 0871/66747 - Gianluca Guerra
0871/6703
INTELLIVISION CLUB ROMA
Mario Martino
Via Oderisi da Gubbio, 91
00146 Roma - tel. 06/5565843
INTELLIVISION MASTERS CLUB
Enzo Alessi - Via IV Novembre, 63
35020 Carrara S. Giorgio (PD)
ITALIASOFT 64 CLUB VIC 20
V.le dell'Arcella, 4 - 35132 Padova
tel. 049/612329
L.I.V.C.A.
Fabio Rossi - Garbagnate
tel. 02/9957782
MULTISYSTEM VG CLUB
Carrara Gualberto
Via Leone Delagrange, 7 - 50127 Firenze - tel. 055/373428
NEW CLUB per ATARI VCS
Vaccani Stefano - Via Primaticcio, 86
20147 Milano - tel. 02/5143410
NEW INTELLIVISION CLUB
Perin Massimo - Via Umini, 59/B
32032 Feltre (BL)
PER TUTTI I SISTEMI
Del Mastio Andrea
Via F.lli Stuparich, 22 50127 Firenze
tel. 055/371015
PLAY ARCADE CLUB
Vic 20/C 16/C Plus/Atari
Matteo 0434/22462 - Francesco
0434/623365
TI 99/4A
Gaetano Gioffrè
Via Appia Pignatelli, 376/B
00178 Roma - tel. 06/7990912
VIC 20 CLUB
Gianbattista Scrovoletto
Via Nino Barone, 212
97015 Modice (RG)
tel. 093/943359 (ore pasti)
VIDEO COLECO - GIOCHI CLUB
Silvio Giorgis - Via O. Moreno, 39
12038 Savignano (CN)
tel. 0172/32245
VIDEOGIOCHI SUPER CLUB
Via M. Polo, 17 - 40131 Bologna
tel. 051/361644
VIDEOSOFT CLUB
Marcello Potenza
Piazza G.B. Cesare, 21 70124 Bari
tel. 080/221040

LORAINE O IL GIALLO DELL'AMIGA

Spettabile redazione di videogiochi, vi faccio, come al solito, i complimenti (meritatissimi) e li faccio anche ad HC, che da ora in poi dovrò comprare, dal momento che sto per acquistare un Commodore 64. Ed è appunto sulla Commodore, o meglio, sul super-computer che sta per mettere sul mercato che si basa questa mia lettera.
Su un settimanale (l'Espresso del 16 dicembre) c'è un articolo che parla del mercato degli home-computer ed espone la situazione odierna, cioè che la Commodore è l'attuale regina (65% delle vendite o l'80% secondo l'azienda) con i suoi due modelli Vic 20 e CBM 64, seguita dalla Sinclair (25%) con lo Spectrum e lo ZX 81. L'articolo continua: «La Commodore punta ora molte delle sue carte sul "Commodore 16" (290 mila lire) e sul "Plus 4" (1 milione 150 mila lire al pubblico, dotato di "word processor", "spreadsheet" e "file manager"). Ma punta, soprattutto, su quel "super home computer" di nome "Lorraine" (attenzione: il nome è provvisorio) che è stato alla base in U.S.A., qualche mese fa, di un vero e proprio giallo industriale.
Occorre dunque sapere che la Atari, per risollevarsi dal crack subito sul mercato dei videogiochi nel 1983, aqveva commissionato alla Amiga, una società di ricerche californiana (?) lo sviluppo di un chip dalle eccezionali caratteristiche sonore e grafiche, per poter entrare in grande stile sul mercato degli home computer ad altissimo livello. Passano i mesi ma, dalla Amiga non giunge alcuna novità sull'andamento dei lavori. In compenso, un bel giorno, alla Atari ritornano i soldi dell'anticipo fornito alla Amiga per finanziare le ricerche, e un biglietto molto cortese con cui i dirigenti della società californiana si scusano per non essere riusciti a realizzare il piano di ricerche concordato. A quel punto gli eventi precipitano. Tre giorni più tardi la Commodore annuncia di aver acquistato il pacchetto azionario della Amiga; sette giorni ancora, ed ecco l'annuncio della nascita di "Lorraine": "super home-computer" capace di 4096 colori, di una risoluzione grafica di 640 punti per 200 (in pratica, il massimo consentito dai televisori attuali), di 80 colonne di testo, di una memoria di 512 K ed un prezzo competitivo: meno di 1500 dollari».
Qui finisce il frammento di articolo e cominciano le mie domande (sogghigno).
– È tutto vero, (anche la Amiga)?
– Se si come è andato a finire il giallo industriale?
– Lorraine è compatibile con il CBM 64?
– Verrà mai importato in Italia? Quanto dovrebbe costare all'incirca?
– È vero che la grafica di 640×200 punti è il massimo consentito dagli attuali televisori?
Ho finito.
Tanti saluti e auguri dal vostro affezionatissimo
Riccardo

Caro Riccardo, siamo lusingati che tu ti rivolga a noi per chiederci delucidazioni su un articolo apparso su un altro periodico, quindi passiamo subito a rispondere alle tue domande (ma il sogghigno che c'entra?).
– È tutto vero, anche la Amiga. Almeno per quanto è dato sapere ai giornalisti delle manovre più o meno

segrete che stanno dietro la "guerra" Atari-Commodore per la conquista del primato nel settore degli home computer.
– Il giallo industriale non è ancora finito. C'è una causa in ballo promossa dall'Atari contro l'Amiga per rottura del contratto di ricerca e sviluppo, che le due società avevano firmato e per il quale l'Atari aveva dato all'Amiga 500.000 dollari. La causa non è ancora chiusa e quindi il giallo è ancora in alto mare.
– Lorraine non sarà compatibile con il Commodore 64 perché è basato sul microprocessore 68000, mentre il chip del Commodore 64 è un 6510.
– Certo che verrà importanto in Italia, anche se attualmente non possiamo dirti con esattezza quando. Lo stesso dicasi per il prezzo: dipenderà dal prezzo definitivo in dollari deciso dalla Commodore, dal cambio del dollaro e da considerazioni di mercato.
– La grafica di 640×200 punti non è il massimo consentito dagli attuali televisori, ma è comunque un ottimo standard.
Tanto per darti un punto di riferimento è la stessa definizione grafica ottenibile con il PC IBM, un computer da 5 milioni di lire. Se tanto mi da tanto...

20 PRINT "MARVELLOUS"

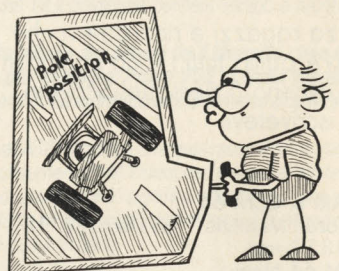
Carissima redazione di Videogiochi, vi faccio innanzitutto i complimenti per la vostra meravigliosa rivista, che vi assicuro è davvero "marvellous".
Io sono un ragazzo di 15 anni, felice possessore di CBM 64 e anche di un ormai superato VCS 2600 (paragonate potenza e grafica!)
Avrei da chiedervi alcune cose
– Quando parlate di un adventure uscito da poco, potete, per favore, indicare su quale computer gira?
– Quali sono gli adventures grafico testuali per CBM 64?
E di quale casa?
– Per concludere vorrei ricordarvi che qui a Porto S. Stefano, trovare la vostra rivista è un compito molto arduo.
Ora, sperando di non essere stato lungo e noioso vi saluto con un
10 RPM VG È MERAVIGLIOSO
20 PRINT "CIAO!"
30 GOTO 20

Alessandro Bracci

E come facciamo a farti l'elenco di tutti gli adventure per Commodore 64? Alle volte ci chiedete veramente troppo! Comunque per non deluderti te ne consigliamo qualcuno, gli altri speriamo che tu te li possa trovare man mano nelle pagine di ViGi, magari anche recensiti. Ecco alcuni titoli: The Hobbit - Melbourne House; Hulk - Adventure International; Spiderman - Adventure International; Zim Sala Bim - Melbourne House; Lords of Midnight - Beyond.

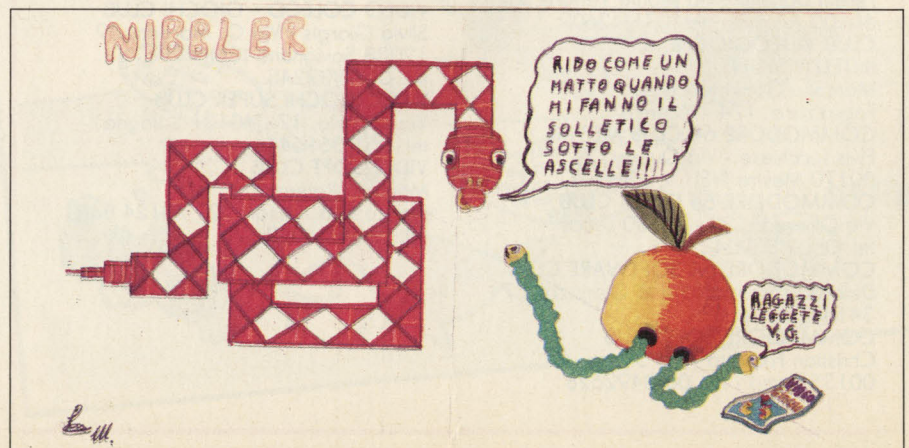
THE OWL BUSTERSS DETTO ANCHE "L'ACCHIAPPA GUFI"

Egregia Redazione,
la informiamo che, dopo mesi e mesi di ricerche, siamo riusciti ad arrestare un pericoloso gufo latitante da tempo, giudicato colpevole di innumerevoli GAME-OVER in tutto il paese.
Nella sua tana sono stati trovati numerosi indizi (soprattutto dollaroni!!), che lasciano supporre un linguaggio statunitense del suddetto gufo per il futuro scontro della nazionale italiana di VIDEOATLETICA contro quella d'oltreoceano.
La mettiamo inoltre al corrente che il gufo, immediatamente imprigionato in una camera blindata per evitare che lanciasse maledizioni a noi e alla vostra rivista così impegnata nella lotta contro questi nefandi esseri umani, ebbene il gufo, dicevamo, ha scritto un memoriale da noi immediatamente requisito, che raccoglie una serie di metodi da lui messi in atto in anni e anni di duro lavoro nelle sale-giochi della penisola.
Dopo aver letto tutto d'un fiato il gigantesco volume, dobbiamo confessare che non siamo riusciti a trattenerci dal provare la veridicità delle affermazioni del gufo e, presi da una smania inumana, ci siamo diretti verso la più vicina sala-giochi del quartiere.
Quasi inconsciamente siamo riusciti a far sfumare 2 record italiani, a causare 4 slogature del polso e, addirittura, tra la gioia generale, a far sostituire lo stra-stra-stravecchio SPACE INVADERS da noi guastato, con l'ultimo modello di LASER GAME.
In quel momento ci siamo resi conto che il gufo aveva detto la sacrosanta verità.
Ebbene, dei tre che eravamo, solo io ho resistito; gli altri due miei amici, purtroppo per loro, ma soprattutto per voi, cari videogiocatori, si sono autoproclamati supergufi e saranno presto in tutte le game-house d'Italia....
Ah, quasi dimenticavo, c'è qui il gufo che dice di essersi pentito, e che presto svelerà tutte le contromisure da adottare contro la sua razza. speriamo, in via di estinzione... prossimamente SU VIDEOGIOCHI!!!

...NIENTE È MEGLIO DI UN VIDEOGIOCO TRA UN GOVERNO E L'ALTRO

CONTESTAZIONI E DOMANDE

Cara ViGi, sono un ragazzo di 14 anni e seguo la vostra rivista dal n. 5.
Avevo già provato a scrivervi, ma il mio tentativo era risultato vano.
Prima di tutto volevo contestare Fabio Zanicotti (voi stessi gli avete scritto di prepararsi agli insulti) perché a mio avviso è diritto di chiunque spedire una lettera o un disegno, visto che la rivista piace così com'è e non mi piacerebbe altrimenti. Pertanto penso che io non sia l'unico a contestarlo e gli suggerisco di nascondersi per i prossimi vent'anni.
Dopo questa critica vi volevo dire che alla ginnastica di Summer Games sono riuscito da tempo a fare 20; per riuscirci bisogna premere il pulsante quando si è quasi perpendicolari al cavallo.
Inoltre vi volevo porre una domanda:
– I nuovi Commodore sostituiranno completamente il C64 e il Vic 20?
Vi ringrazio per la vostra attenzione e non date retta e quel tale Zanicotti!
Sempre vostro

Massimo Rosselo, Roma

Dire, «te l'avevamo detto» ci sembrerebbe un po' troppo saccente ma certo per Fabio avevamo previsto giusto.

Quindi Massimo hai avuto l'onore di essere il primo della lista dei protestatori.
Per quel che riguarda le numerose domande sugli adventure che poni nella seconda parte della tua lettera, le abbiamo girate al nostro esperto detective che sta facendo di tutto per prepararsi degnamente alla risposta. Segui le pagine de L'Avventura è l'Avventura, la speciale rubrica dedicata appositamente agli amanti del mistero e vedrai che troverai prima o poi una risposta. Anzi ti consiglio, visto che mi sembra di capire che anche tu fai parte degli aspiranti Sherlock Holmes, di inviarci anche delle soluzioni, quelle che man mano vai trovando, e non solo domande di aiuto. E questo raazzi vale per tutti voi.
Ed ora passiamo all'hardware. Il Commodore 64 continuerà indisturbato ad appassionare altri giocatori: la sua produzione continua così come non accenna proprio a smette la produzione di software per questo computer di grande successo. Il Commodore 128, non ancora distribuito in Italia, è compatibile con il 64: è un passo avanti ma non esclude il precedente.
Il Vic 20 invece è fuori produzione quindi per chi volesse rivolgersi a un tipo di computer con quelle caratteristiche di prezzo e di applicazioni deve rivolgersi al C 16, che nelle intenzioni della Commodore stessa ne ha sostituito la produzione.
Ciao! Ciao!

UN VIDEOATLETA

Carissima Redazione di V.G.
Tralascio i complimenti, che sono sottintesi, e passo alle domande.
1: Sono un accanito giocatore di ZAXXON, Videogame da bar, e sono anche un forte video giocatore, 117.850, mica sono uno scherzo.
Vorrei molto partecipare all'AIVA Scoreboard ma c'è un problema che mi assilla. Voi, per farci partecipare all'AIVA Scoreboard, volete anche il livello difficoltà. Ho cercato questo benedetto livello nel televisore del videogame, senza però buoni esiti. Come voi avete anche consigliato ho chiesto di questo livello difficoltà, anche al gestore e noleggiatore, senza però una risposta precisa. Cara redazione di V.G., dove si trova questo livello difficoltà?
2: Nella sala che frequento quotidianamente hanno portato un nuovo videogame. Il videogame mi ha subito attratto ed ho inserito le 200 lire. Ho fatto la partita e da quel giorno gioco sempre lì, diventando anche il più forte della sala in quel gioco.
Il videogame si chiama Anno Domini 2083, prodotto dalla MIDCOIN. È un gioco splendido, ricco di emozioni.
Appunto per questo mi sono chiesto: Perché quelli della redazione di VG. non hano mai parlato di questo simpatico videogame? Lo conoscete?
Spero che mi pubblichiate la lettera o almeno la risposta perché queste informazioni mi servono molto.
Termino qui le mie richieste e mando un CIAO alla fantastica redazione che con questo mensile appassiona e reca informazioni a moltissimi videogiocatori.

Claudio Cassibba - Caltagirone (CT)

Livello di difficoltà: disperazione dei videogiocatori! È inutile che cerchiate di individuarlo in qualche remoto angolo del monitor del videogame, come ha fatto Claudio. Il livello di difficoltà di un videogioco, quando c'è (perché non tutti i coin-op l'hanno), viene regolato da un apposito componente elettronico, chiamato DIP SWITCH: Ve l'abbiamo presentato per la prima volta su VG 14 (pag. 102) e ne abbiamo più volte parlato nei numeri successivi, compreso l'ultimo (a proposito di POLE POSITION II).
Quindi, mentre col vecchio VCS 2600 dell'ATARI potevamo commutare da soli a casa nostra il livello di difficoltà del gioco (o anche con il più recente COLECOVISION), nel caso dei coin-op dovremmo avere le chiavi per aprire il magico portellino del gioco, cosa che invece solitamente è riservata al noleggiatore.
Per quanto riguarda ANNO DOMINI 2083, non è poi tanto nuovo: al contrario di quanto tu affermi, noi ne avevamo già parlato più di un anno fa in VG11 (pag. 99) presentandovi le novità dell'ENADA 1983.
Il fatto che non ne abbiamo più parlato è dovuto semplicemente alla sua scarsa diffusione.

TORNA "DI FRONTE AL COMPUTER"

Numerosi lettori ci chiedono di pubblicare anche dei listati per i loro computer.
Siamo lieti di annunciarvi che dal prossimo numero, che sarà in edicola alla fine di agosto, su VIDEOGIOCHI tornerà la rubrica DI FRONTE AL COMPUTER (i nostri più antichi lettori lo ricorderanno), con i listati per Spectrum, Commodore, Msx, Sharp, Atari, ecc. ecc.
DI FRONTE AL COMPUTER pubblicherà anche i vostri programmi e i vostri listati: potete quindi mandarceli fin d'ora.
Un programma viene pubblicato se il programma è originale, ma non basta: occorre anche la documentazione, e cioè:
1) listato originale (non ricopiato);
2) cassetta con il programma;
3) spiegazioni da parte dell'autore, sia per quanto riguarda l'uso del programma, sia per quanto riguarda le particolarità di programmazione.
Beh, queste cose per voi non saranno certo un problema, visto che siete in gambissima! Vi aspetto allora a settembre nel vostro "DI FRONTE AL COMPUTER"

INFORMAZIONE O INFORMATICA

Sono un soddisfatto possessore di Commodore 64, per niente inferiore allo Spectrum come molti dicono o pensano.
Ho ideato, ma non programmato, dei giochi e cerco qualche ditta interessata a produrli.
Vorrei essere ragguagliato circa le differenze fra la laurea in scienza dell'informazione e quella in ingegneria elettronica.
Sono entusiasta della rivista; congratulazioni!!!

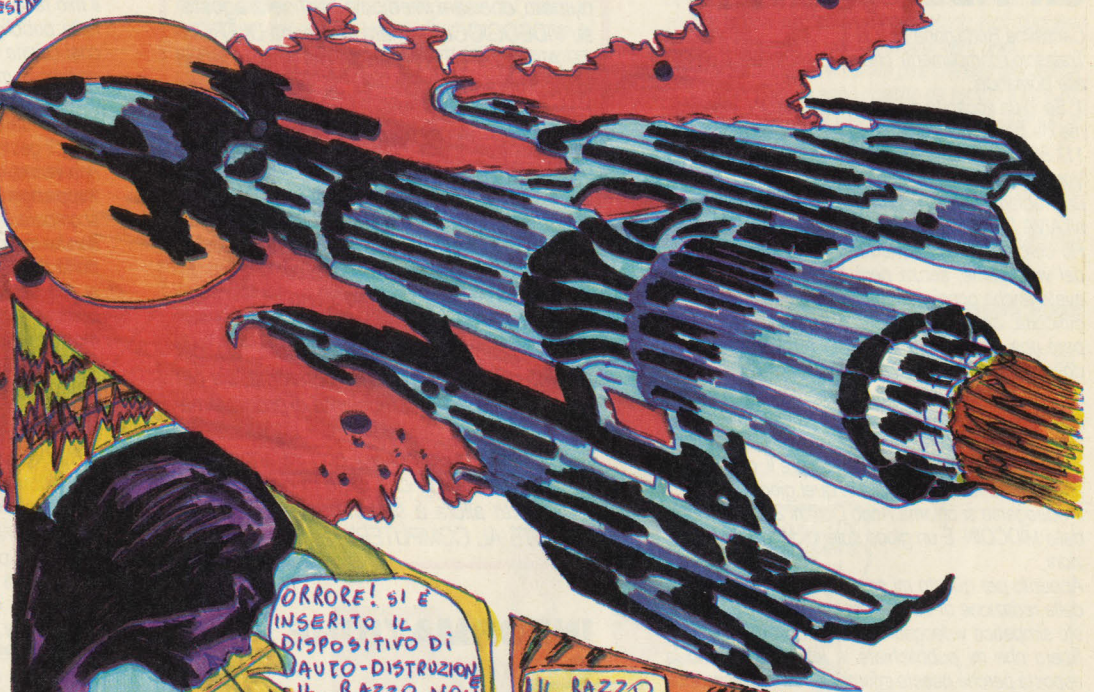
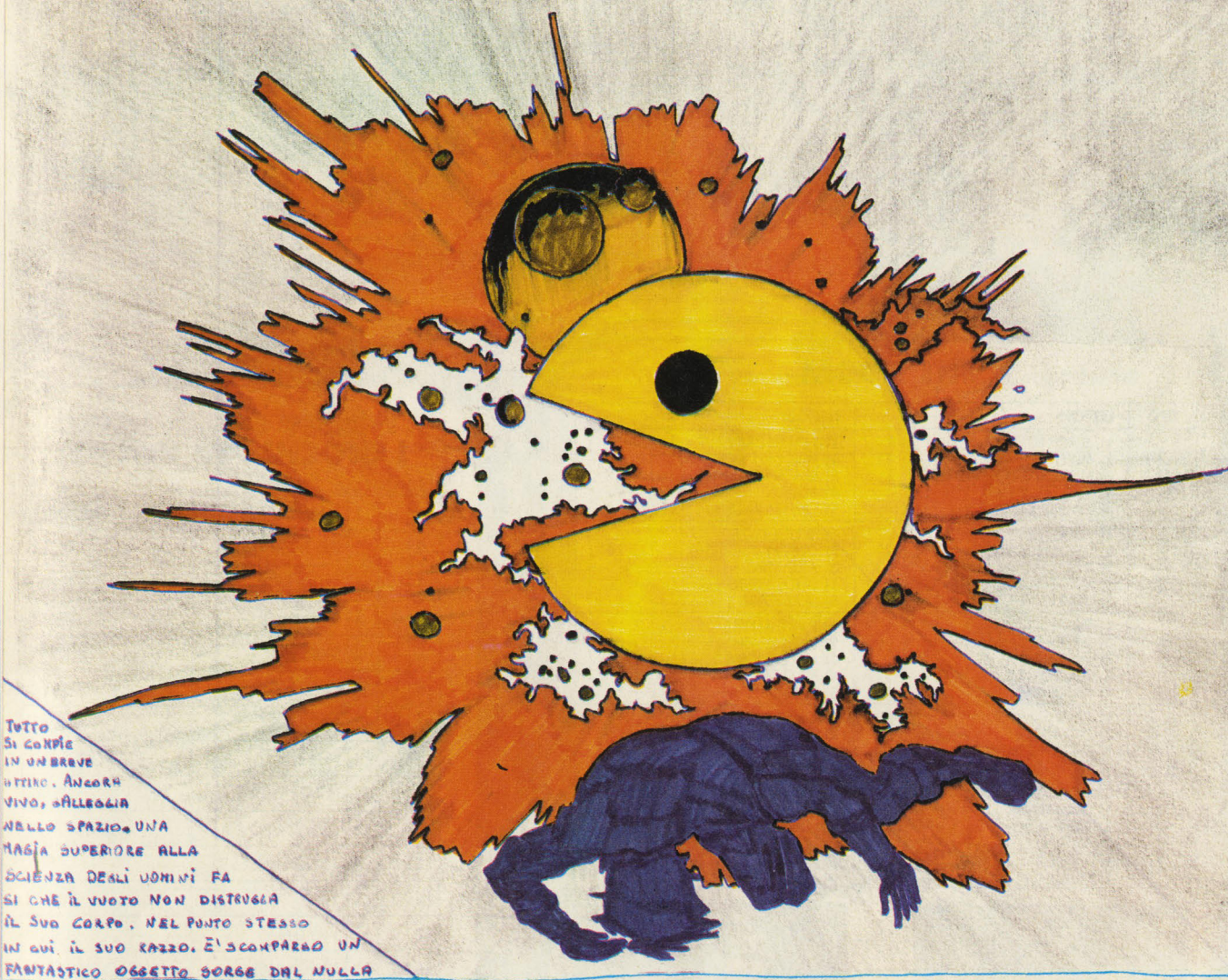
Nico di Agropoli

Meglio e peggio sono termini di poco significato in un confronto fra due computer diversi come Commodore 64 e Spectrum: naturalmente c'è chi preferisce l'uno o l'altro, ed è naturale che sia così, ma ciò dipende dai gusti e dalle esigenze individuali, non da un più alto valore assoluto della macchina preferita.
Quanto ai giochi che hai pensato, prova a mandarcene una traccia: se sono realizzabili e se sono interessati ti ragguagliaremo sulle possibilità di pubblicazione.
La Laurea in Scienza dell'Informazione è riferita allo studio dei sistemi di informazione automatica, mentre la Laurea in Ingegneria Elettronica è riferita allo studio dell'elettronica, delle sue leggi, della progettazione di apparecchi su di essa basati.
Sebbene si tratti di una descrizione forzatamente sbrigativa, credo basti a farti capire che nella prima l'Informazione è l'argomento centrale, nella seconda la tecnologia dei computer è una parte dell'insegnamento.

AIUTO

Ho 16 anni, e sono un normale possessore di un C.B.M. 64, ma nonostante tutto sono un vostro accerrimo lettore (dal n°6), ma mi accingo solo ora a scrivervi.
Il mio racconto inizia dal lontano n. 6° quando, vidi nella pubblicazione al bar Joust. Ne sono rimasto così colpito che me ne innamorai al punto tale che un paio di mesi fa, ne diventai il recordman italiano con 454.500 punti, ma il mio più grosso problema è la foto, infatti, non possiedo una macchina fotografica, e il gestore (una brava persona) fece la foto ma non venne, come devo fare? Il mio record vale? Purtroppo ogni tanto la macchina si azzera, il punteggio scompare. A proposito dei gufi, io povero mortale non ho mai creduto a queste cose, ma qualche tempo fa dovetti ricredermi, perché iniziata una partita al mio beniamino, feci 25.000 punti, ripeto 25.000 punti; e mi accorsi di avere incollato al gioco un moccioso gufo, solo quando rimasi con l'ultima vita.
Eih! dico a tutti i campioni, quando entrate in una sala giochi, perché un gufo potrebbe essere in agguato.
P.S. il mio record a Joust è salito a 477.000 WOW
P.S.S. mi sapete indicare un Q+Bert a Torino
P.P.S.S. come posso fare con la Hit-Bit
Distinti saluti **Michele Di Stefano**

Purtroppo proprio non possiamo aiutarti: l'AIVA è severissima nell'accettare i record. Siamo convinti che sei un grande campione ma, perché il record sia ufficiale, ci vuole la documentazione richiesta dall'AIVA per la sua convalida.
Comunque ritentaci chiedendo magari a un amico di venire a farti la foto: come vedi il tuo precedente punteggio l'hai già battuto.
Per il Q+Bert potresti provare a vedere alla sala Play Ga me o chiedere a loro, se non lo possedessero, dove ti consigliano di andare.
La Hit Bit possiede Le Cinque Regole che bisogna seguire per non vedersi invalidato il record. Vai alle pagine di Bonus – in fondo alla rivista – e troverai tutte le indicazioni necessarie.
Ciao Michele.

VELL'ANNO 804 DELLA NUOVA ERA, GLI UOMINI DECISERO DI ESTENDERE IL PROPRIO DOMINIO SU TUTTO LO SPAZIO COSMICO. ALLORA LE GRANDI ASTRONAVI SI LANCIARONO ALL'ASSALTO DEL CIELO. IL TEMPO PASSÒ POCHE TORNARONO L'UNIVERSO CONSERVÒ IL SUO SEGRETO. UN TERRESTRE RIBELLE NAVIGA SOLO AI CONFINI DEL COSMO
IL VIAGGIO DURA MOLTO QUANDO......
Y-YAAAA
IL COMPUTER URLA! EPPURE NON C'È MOTIVO
ORRORE! SI È INSERITO IL DISPOSITIVO DI AUTO-DISTRUZIONE IL RAZZO NON OBBEDISCE
IL RAZZO IL RAZZO STA PER...

ANONIMO FUMETTARO

Continui a essere anonimo però in compenso abbiamo trovato il numero uno della tua storia. Dicci il tuo nome che noi continuiamo a pubblicare la storia.

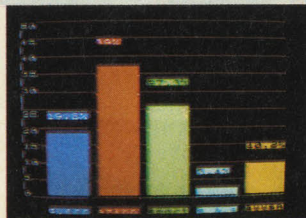
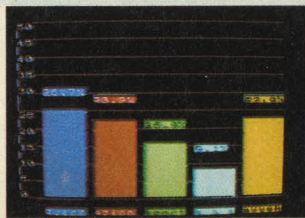
IN COLLABORAZIONE

L'ORECCHIO OCCHIO

CON L'ORECCHIOCCHIO

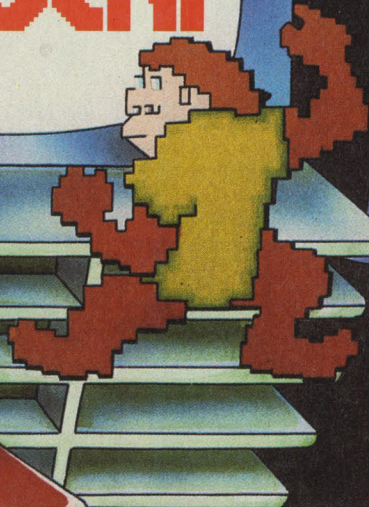
HIT C

HIT ZOOM

TIPO	LETTORI	NEGOZI
GUERRA	1) BEACH HEAD 2) MULE 3) MISSION IMPOSSIBLE 4) WAR GAMES 5) OMEGA RACE	1) PAST FINDER 2) RAID OVER MOSCOW 3) BEACH HEAD 4) MULE 5) OMEGA RACE
AZIONE	1) SKOOL DAZE 2) GHOSTBUSTERS 3) ATIC ATAC 4) HUNTER KILLER 5) DEUS EX MACHINA	1) SKOOL DAZE 2) GRIFON 3) ATIC ATAC 4) GHOSTBUSTERS 5) LAZY JONES
SPORT	1) FULL THROTTLE 2) DECATHLON 3) MATCH POINT 4) ROCKY 5) BRUCE LEE	1) FULL THROTTLE 2) SUPERSMASH 3) MATCH POINT 4) PIT STOP 2 5) ROCKY
SIMULAZ. STRATEGIA	1) ZENJI 2) DICTATOR 3) SHOT THE RAPID 4) FLIGHT SIMULATOR I 5) FLIGHT SIMULATOR II	1) CYCLONE 2) ZENJI 3) SHOT THE RAPID 4) DICTATOR 5) FLIGHT SIMULATOR
AVVENT.	1) PIJAMARAMA 2) SABRE WULF 3) MUGSY 4) PITFALL II 5) PITFALL I	1) SABRE WULF 2) PIJAMARAMA 3) FRACK 4) MUGSY 5) PITFALL

I GIOCHI PIÙ VOTATI

1	=	1	PIJAMARAMA	MIKROGEN
2	↑	3	FULL THROTTLE	ACCESS
3	↑	4	SKOOL DAZE	MICROSPHERE
4	↑	5	BEACH HEAD	ACCESS
5	↓	2	SABRE WULF	ULTIMATE
6	=	6	GHOSTBUSTERS	ACTIVISION
7	=	7	ATIC ATAC	ULTIMATE
8	↑	13	MULE	ELECTRONICS ARTS
9	↑	14	HUNTER KILLER	PROTEK
10	↑	15	DEUS EX MACHINA	AUTOMATA UK
11	↓	9	MISSION IMPOSSIBLE	EPYX
12	↓	8	ZENJI	ACTIVISION
13	↓	12	WAR GAMES	COLECO
14	↓	11	OMEGA RACE	COLECO/COMMODORE
15	↓	10	DECATHLON	ACTIVISION

**Con Pijamarama stabile al primo posto, i nostri lettori hanno confermato la loro preferenza, momentanea, per lo ZX Spectrum.
Full Throttle e Skool Daze guadagnano una posizione, mentre Zenji, War Games, Omega Race e Decathlon sono in netta discesa.**

GAMES

I GIOCHI PIÙ VENDUTI

1	=	1	**SKOOL DAZE**	**MICROSPHERE**
2	↑	6	FULL THROTTLE	ACCESS
3	↓	2	PAST FINDER	ACTIVISION
4	=	4	GRIFON	QUICKSILVA
5	↓	3	SUPERSMASH	COMMODORE
6	↓	5	MATCH POINT	PSION
7	↑	8	ATIC ATAC	ULTIMATE
8	↑	9	SABRE WULF	ULTIMATE
9	↓	7	GHOSTBUSTERS	ACTIVISION
10	=	10	RAID OVER MOSCOW	ACCESS
11	↑	14	CYCLONE	VORTEX
12	↓	11	LAZY JONES	TERMINAL SOFT.
13	=	13	PIJAMARAMA	MIKROGEN
14	↑	15	PIT STOP 2	EPYX
15	↓	12	BEACH HEAD	ACCESS

D'estate anche i videogame subiscono un po' di stasi. Nessun cambiamento importante è sopravvenuto nella nostra classifica, i titoli più importanti sono saliti di qualche posto, mentre i più anziani ne hanno perso qualcuno. Stabile Skool Daze al primo posto.

HIT BAR

I PIÙ VOTATI

1	=	1	**HYPER SPORT**
2	↑	3	YELLOW CAB
3	↓	2	MIKIE
4	↑	6	VIDEO HUSTLER
5	↑	10	PAC LAND
6	↑	11	SCRAMBLE EXPLORER
7	↑	14	FLYCKY
8	↓	5	MACH 3
9	↓	4	KARATE CHAMP 1
10	↓	7	KARATE CHAMP 2
11	↑	12	FIRE FOX
12	↑	13	SOCCER EXCITING
13	↑	15	HYPER OLIMPICS
14	↓	8	LASER GP
15	↓	9	POLE POSITION II

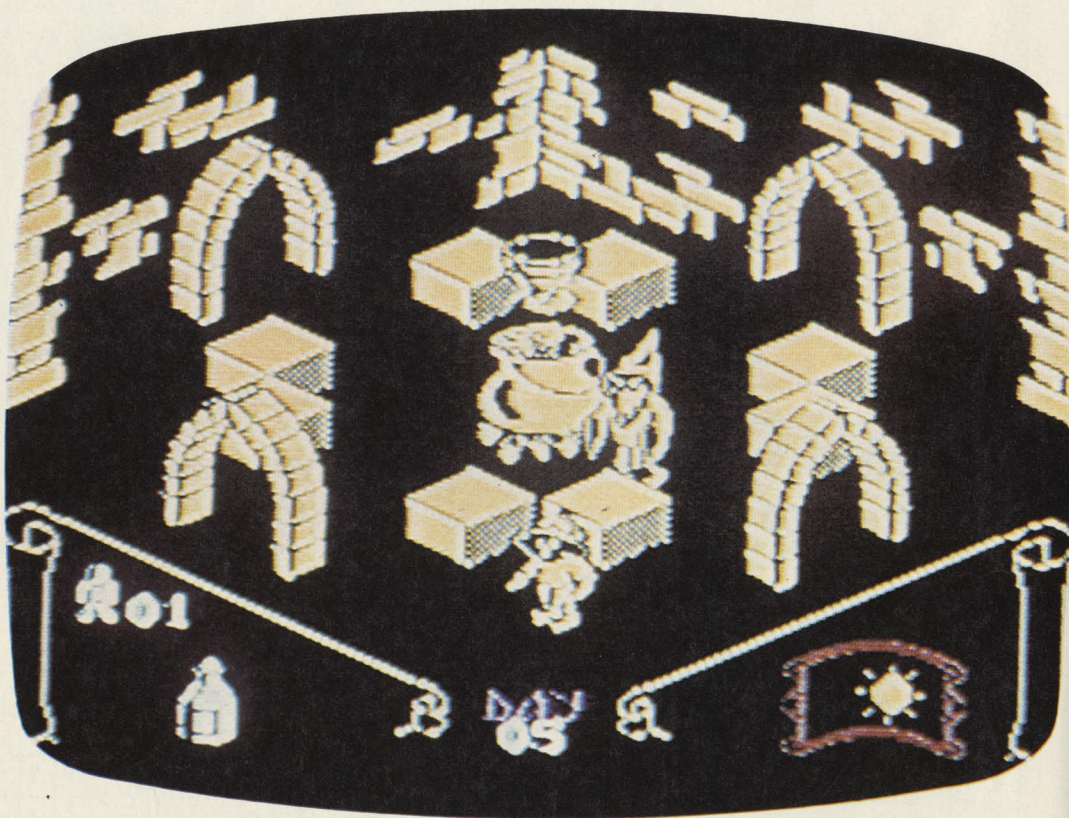
Hyper Sport è stabile al primo posto, Yellow Cab sale al 2° mentre Mikie scende al 3°. Anche qui niente di nuovo Fire Fox, Soccer Exciting e Hyper Holimpics sono in salita, Pole Position II in netta discesa passa al 15° posto.

I PIÙ GETTONATI

1	↑	2	**MIKIE**
2	↓	1	FLICKY
3	↑	4	POOYAN
4	↑	6	EQUITES
5	↓	3	SCRAMBLE EXPLORER
6	↑	7	KARATE CHAMP
7	↓	6	HYPER SPORT
8	=	8	SPACE ACE
9	=	9	PAC LAND
10	↑	11	MS. PAC MAN
11	↑	12	LASER G.P.
12	↓	10	GALAXY RANGER
13	↑	14	BANK PANIC
14	↓	13	POLE POSITION II
15	=	15	DONKEY KONG III

Mike guadagna una posizione, mentre Flicky scende al secondo posto. Space Ace e Pac Land stabili in 8ª e 9ª posizione, mentre Ms. Pac Man, Laser G.P. e Bank Panic salgono. Donkey Kong III stabile in 15ª posizione.

ULTIMATE PIGLIATUTTO

Il maggio scorso sono stati conferiti alle migliori software house inglesi i premi Golden Joystick 1984 istituiti dalla rivista Computer & Video Games.
È stato un trionfo della Ultimate che s'è aggiudicata ben tre primi premi nelle categorie più importanti.
La software house di Ashby-de-la-Zouch si è infatti classificata al primo posto, in base ai voti dei lettori del mensile, nelle categorie "Gioco dell'anno" (il prescelto tra i numerosi giochi Ultimate usciti nell'84 è stato Knight Lore), "Software house dell'anno" e "Programmatore/i dell'anno". Al secondo posto in queste categorie si sono classificate rispettivamente l'Activision con il gioco Ghostbusters, la Beyond e Tony Crowther. Quest'ultimo è autore, tra gli altri, di Suicide Express.
Gli altri premi sono andati alla Acornsoft per Elite, il gioco di simulazione spaziale che ha raggiunto i vertici delle classifiche inglesi pur essendo, al tempo, prodotto soltanto per il BBC, per la categoria "Gioco più originale"; al secondo posto è stato votato Deus Ex Machina, il "computer-film" con colonna sonora della Automata.
Nella categoria "Miglior gioco d'avvenutra" s'è aggiudicato il primo premio "Claymorgue Castle" della Adventure International, mentre Erik The Viking della Mosaic/Level 9 ha conquistato il secondo posto.
Per il "Miglior gioco di strategia" il primo premio va meritatissimamente a Lords of Midnight della Beyond; secondo classificato è invece Beach Head della US Gold.
Infine, la categoria "Miglio Gioco stile arcade" è stata vinta da Daley Thompson's Decathlon della Ocean; secondo classificato Boulder Dash della Statesoft.
Durante la cerimonia di assegnazione dei premi è stato inoltre conferito un premio speciale a Rod Cousens per aver ideato e organizzato la raccolta di giochi Soft Aid. La compilation ha già venduto oltre 50.000 copie, raccogliendo oltre 200.000 sterline a favore delle popolazioni africane colpite dalla carestia.

MSX 2

I giapponesi stanno preparando computer MSX di seconda generazione basati su una modifica delle specifiche MSX, definite a suo tempo dalla Microsoft.
I nuovi computer MSX saranno ancora macchine con microprocessori a 8-bit nonostante la tendenza dell'industria, esemplificata dai nuovi Atari ST e dall'imminente Amiga-Commodore, va verso i computer a 16-bit. La nuova generazione di MSX avrà una maggiore potenza di memoria e delle migliori capacità grafiche. I nuovi modelli saranno ovviamente compatibili con quelli attualmente in commercio anche se, ovviamente, i programmi che utilizzeranno la maggiore disponibilità di memoria non potranno "girare" sui modelli con capacità di memoria inferiore.
Secondo il Financial Times, che riporta la notizia, le nuove macchine avranno anche migliori capacità telecomunicative che le renderà adatte ad essere utilizzate come terminale per servizi videotex e altri servizi elettronici.
Sony, Matsushita, Toshiba e altre case dovrebbero, se-

condo il quotidiano inglese, commercializzare i nuovi apparecchi in autunno.

NUOVO AMSTRAD CON DISK DRIVE

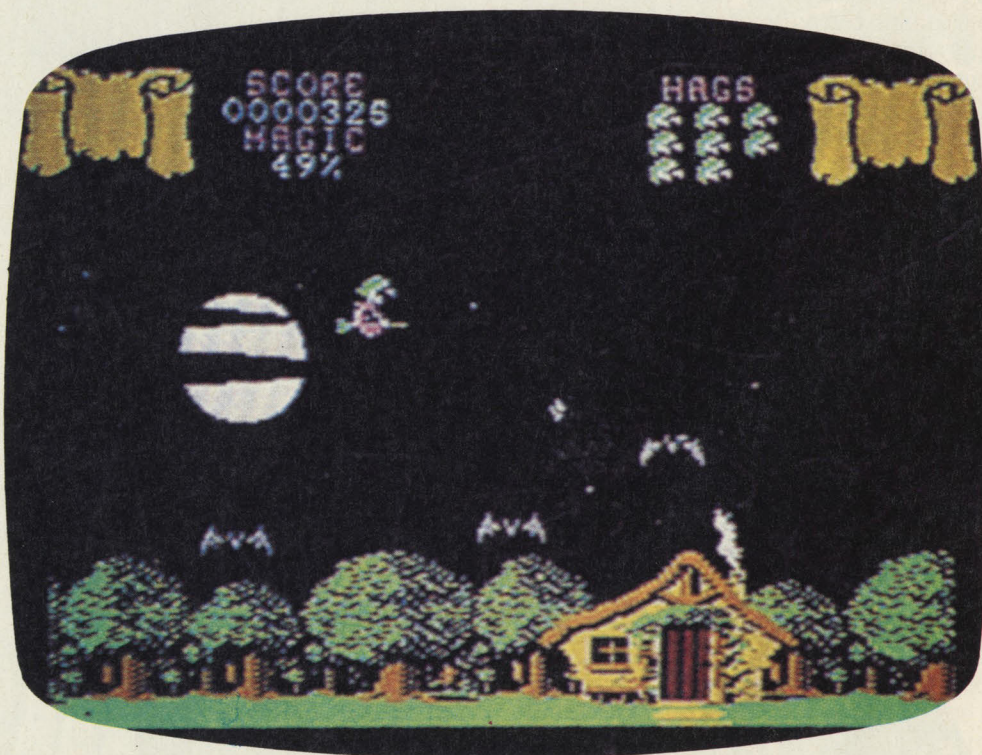
L'Amstrad, che con il suo CPC 464 ha sbancato il mercto inglese conquistando un posto di preminenza nella classifica dei computer più venduti, ha lancitao un nuovo modello che dovrebbe ulteriormente contribuire a consolidare la sua posizione.
Si chiama CPC 664 e la ragione d'essere di questo nuovo modello è la presenza, nel solito stile tutto compreso della Amstrad, di un disk drive per dischetti da 3" in sostituzione dell'audioregistratore inserito nel 464. Il 646 è stato modificato anche nella tastiera, la quale, grazie ai tasti di colore azzurro e avorio, è molto più elegante e "professionale" di quella del 464. Un'altra modifica riguarda il Basic dell'Amstrad: sostanzialmente è identico a quello del 464 ma dispone di comandi grafici migliori e di un perfezionato sistema di rilevazione degli errori per fare fronte alle complicazioni date dal disk drive.
L'Amstrad afferma che i programmi per il 464 saranno compatibili al 100% con quelli del 646 ma non viceversa, anche se la società afferma che potrebbero esserci dei problemi per quei programmi scritti non in conformità con il sistema operativo. Un altro dubbio riguarda la scelta dei dischi da 3", non tanto per la loro qualità che è ottima, quanto per il loro costo elevato e la loro non facile responsabilità.
Dubbi a parte, la qualità più interessante del 646 è comunque il prezzo: in Gran Bretagna il prezzo al pubblico è di 340 sterline (circa 700.000 lire) se fornito con monitor monocromatico verde o di 440 sterline se non monitor a colori.

SYNTAX ERROR

I computer non sono perfetti. O meglio, i programmatori non sono perfetti. Anche loro sbagliano. Qui smascheriamo i loro errori.
On-Field Football della Gamestar è un ottima simulazione del football americano. La veduta dall'alto, l'elevato numero di schemi e azioni possibili, la fluidità di movimento dei giocatori, e la grafica, ne fanno uno dei migliori programmi del suo genere. In aggiunta a tutto ciò, i giocatori comandati dal computer, quando giocate una sfida solitaria, sono forniti di "floating intelligence", cioè intelligenza fluttuante.
Intelligenza fluttuante vuol dire che il computer varia i suoi schemi di gioco a seconda di come vuoi giocate, offrendo così una sfida più stimolante alle vostre capacità di "head coach".
Probabilmente però l'intelligenza fluttuante occupa un bel pò di spazio di memoria. Forse tutto quello restante al di là dello spazio necessario alla codifica del programma.

Infatti quando i vostri giocatori eseguono azioni, diciamo così, automatiche, come ad esempio i calci, siano essi field goal che extra point, si dimostrano completamente incapaci.
Facciamo degli esempi: in una partita contro il computer la mia squadra calcia un field goal dalle 23 yd (la probabilità di trasformazione da quella distanza è dell'85%) e lo sbaglia calciandolo a sinistra della porta. Qualche azione dopo la squadra del computer calcia un field goal dalle 30 yd (percentuale di realizzo 70%) e centra perfettamente la porta. Come se ciò non bastasse, dopo un touchdown la mia squadra calcia l'exrtra point da 3 yd (percentuale di realizzo 95%) e anch'esso va fuori sulla sinistra. Tutto ciò, ripeto, è indipendente dall'abilità o capacità del giocatore, poiché il calcio viene eseguito automaticamente semplicemente dando la partenza premendo il pulsante rosso. Cioè fa tutto il computer.
Ora, capisco rendere il gioco più difficile e quindi più appassionante per il giocatore, ma questo è giocare sporco, senza regole. E la cosa infastidisce ancor di più perché tu non puoi giocare sporco, non puoi rendere pan per focaccia. Insomma non è leale.
Più che per fornire i giocatori computerizzati di intelligenza artificiale sembra che abbiano dotato quelli non computerizzati di stupidità fluttuante.

ANTEPRIMA GAMES: Cauldron

Cauldron, che vuol dire calderone, è un ottimo programma della Palace Software, una piccola e non molto conosciuta casa di software che vanta al suo attivo pochi titoli, tra i quali il più famoso è Valkyrie 17.
Cauldron è un gioco d'avventura dinamico con una grafica tra le migliori mai viste sugli schermi di un Commodore 64. Lo scopo del gioco consiste nel collezionare gli ingredienti necessari a creare una pozione magica. Una volta collezionati, gli ingredienti devono essere riportati nella capanna della strega e mischiati nel calderone che dà il nome al gioco.
La strega in questione, dai capelli verdi e stopposi, è deliziosamente animata e disegnata con una raffinata cura del dettaglio. Può camminare sulla terra oppure volare a cavallo di una scopa in un mondo notturno reso ancor più drammatico dalla musica di sottofondo.
Il controllo aereo della strega è piuttosto difficoltoso e il tentativo di evitare i vari pericoli volanti sarà all'inizio fonte di frustrazioni. Incontrerete pipistrelli, gabbiani e fantasmi: quest'ultimi sono graficamente una delizia.
Il contatto della strega con questi esseri, nonché con piante che sputano zucche o palle di lava eruttate da vulcani, fa scendere rapidamente il vostro fattore magico: una volta sceso a zero è la fine per la vostra strega (fortunatamente il gioco ve ne dà ben nove di partenza). La morte della strega è un ulteriore esempio della cura per il dettaglio profusa dai programmatori di Cauldron.
Una volta che avrete trovato delle chiavi potrete entrare nel mondo sotterraneo del gioco e vi accorgerete che forse era meglio il mondo di superficie. Qui incontrerete altre palle di lava e altri pipistrelli, nonché scheletri e teschi. In questo mondo sotterraneo dovete evitare gli ostacoli muovendovi da un livello all'altro (in un tipico gioco di risalita/piattaforma) alla ricerca dei famosi ingredienti. Purtroppo, potete portare soltanto due contenitori alla volta e ciò rende il gioco complicato perché dovrete scoprire quali contenitori funzionano per quali ingredienti).
Insomma, il gioco è complicato quanto basta per farvi passare diverse ore al joystick, nel caso la qualità grafica da sola non vi costringa già a restare incollati allo schermo.
Cauldron è compatibile con il Commodore 64.

CLASSIFICHE INGLESI

Il mondo degli home computer inglesi è molto simile a quello italiano anche se ovviamente le dimensioni del mercato sono completamente diverse. A differenza del mercato americano, quello inglese è dominato dallo Spectrum, seguito a ruota dal Commodore 64, cioè i due computer più diffusi anche in italia benché con percentuali opposte. Inoltre, il mercato inglese, come quello italiano, è basato sul supporto cassetta mentre in USA il disk drive è molto più diffuso. Infine, la vicinanza tra l'Italia e la Gran Bretagna rende più immediato l'arrivo di novità inglesi nel nostro paese. Tutte queste ragioni ci hanno spinto a decidere di ripristinare una vecchia tradizione di VG: quella delle classifiche. Questa volta però, proprio per quello che abbiamo appena scritto, pubblichiamo le classifiche inglesi. Le classifica pubblicata è quella che appare sul settimanale inglese Personal Computer News. L'abbiamo scelta e per l'attendibilità e perché essendo PCN settimanale possiamo pubblicare classifiche il più possibile recenti.
La classifica di questo numero è relativa alla prima metà di maggio.
LEGENDA: SP=Spectrum; C64=Commodore 64; AC=Acorn; AM=Amstrad.

	TITOLO	MARCA	COMPUTER
1	Softaid	Softaid	SP,C64
2	Wld Series B'ball	Imagine	SP,C64
3	Brian Jacks S'Star	Martech	SP,C64 AC
4	Spyhunter	US Gold	SP,C64
5	Gremlins	Adventure Int	SP,C64,AC
6	Starion	Melbourne	SP
7	Ghostbusters	Activision	Various
8	Int Basketball	Commodore	C64
9	Pitstop II	CBS/Epyx	C64
10	Impossible Mission	CBS/Epyx	C64
11	Shadowfire	Beyond	SP,C64
12	Gyron	Firebird	SP
13	Bruce Lee	US Gold	SP C64
14	Sorcery	Virgin	Various
15	Moon Cresta	Incentive	SP,C64,AM

BYTES

Il Commodore 64 è indubbiamente l'home computer più diffuso a livello internazionale dopo l'Apple II (che però da noi non è considerato un home). Sapete quanti esemplari ci sono nelle case di tutto il mondo? Circa 5 milioni... Questo però non ha impedito alla Commodore di chiudere il terzo quarto del 1984 con una perdita di 20 milioni di dollari quando un anno prima aveva chiuso lo stesso periodo con 36 milioni di utili. Ma quello che è peggio è che, secondo quanto detto dal presidente della Commodore, Irving Gould, la società potrebbe chiudere l'84 in perdita.. Per lanciare il suo nuovo gioco per Spectrum, Gyron, la Firebird ha messo in palio una Porsche 924 o l'equivalente in denaro. il gioco si svolge all'interno di un complicatissimo labirinto tridimensionale e l'ambito premio andrà al primo giocatore che sarà riuscito a sconfiggere il labirinto (nella versione Necropolis) costruito da uno stregone-scienziato, cioè a scoprire i segreti in esso nascosti. La cassetta contiene sull'altro lato un'altra versione più facile del labirinto, chiamata Atrium, ideale per esercitarsi, ma non ci sono premi per chi lo risolve... Ah! dimenticavo, Gyron è stato realizzato da due matematici e due scienziati in informatica: scusate se è poco... Ancora sull'Amiga: il tanto atteso computer Commodore-Amiga dovrebbe costare negli USA qualcosa sopra i 1000 dollari. Questo è quanto riporta una fonte solitamente ben informata, la quale afferma che un dirigente Commodore aveva dichiarato semi-ufficialmente al CES di Las Vegas in gennaio che il prezzo sarebbe dovuto aggirarsi attorno ai 750 dollari. Un bell'aumento, non c'è che dire... Per calcolare il prezzo italiano, ovviamente in modo approssimativo, bisogna moltiplicare per 2000 (il valore in lire del dollaro) e aggiungerci un ulteriore 50%; quindi si può ipotizzare un costo in Italia di 2 milioni e mezzo (ripetiamo: questo è un nostro calcolo, non il prezzo deciso dalla Commodore)... La First Star, produttrice del gioco Spy vs. Spy (da noi arrivato anche sotto il marchio inglese Beyond), sta pensando di produrre un seguito al gioco visto il successo finora ottenuto... Sapete perché un errore in un programma si chiama "bug", cioè insetto? Perché Grace Hopper, una riservista della Marina statunitense e una delle prime persone, donne o uomini che siano, a programmare un computer digitale, un giorno scoprì una farfalla notturna morta in uno dei relè del gigantesco computer elettromeccanico Mark II: per causa sua il computer s'era bloccato. La Hopper, che a quel tempo teneva un diario di programmazione, scoperta la causa del guasto, raccolse la farfalla e la conservò nel diario, scrivendovi "First actual case of bug being found" (ovvero "primo vero caso di 'insetto' ritrovato"). Buffo, no?...

Mr Byte

IL QL AL GIRO D'ITALIA

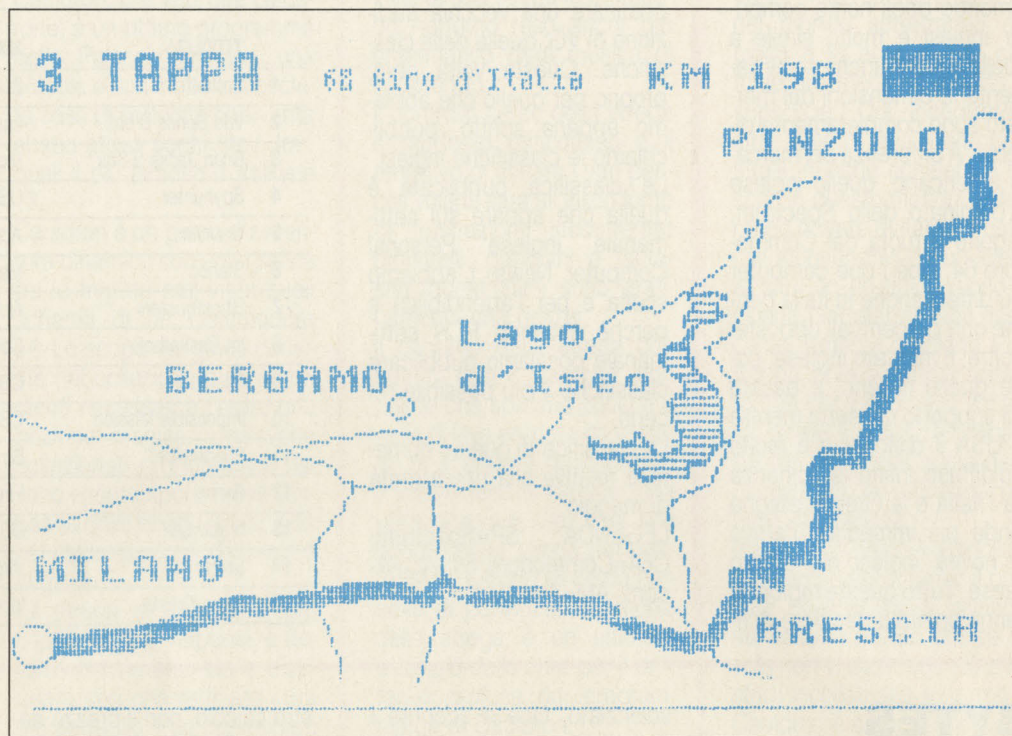
Anche quest'anno i computer Sinclair sono stati scelti dalla Federazione Ciclistica Italiana per elaborare e far apparire sui teleschermi della RAI i dati quotidiani del Giro d'Italia.

Se avete seguito il Giro, avete visto più volte al giorno in tempo reale, le classifiche, le statistiche, le analisi del percorso, elaborate dal computer QL della Sinclair.

I computer QL Sinclair, che possono essere montati senza problemi anche su un banco di regia mobile, hanno seguito il Giro in ogni istante fornendo i nomi dei corridori in gara, dei ritirati, le informazioni statistiche riguardanti, ad esempio, i vincitori delle ultime edizioni e visualizzato la "Tappa di Domani".

I telespettatori hanno potuto vedere in anteprima la planimetria e la altimetria della tappa successiva, una serie di dati statisitici, l'ora e il luogo di ritrovo e partenza, dati sui G.P.M. quali altezza, distanza dall'arrivo e dalla partenza, pendenza della salita e così via.

La messa a punto di questi servizi ha richiesto un attento lavoro di ricerca storica, di programmazione e di realizzazione. Tutti i dati utilizzati sono stati forniti dalla Federazione Ciclistica Italiana e i programmi relativi sono stati registrati su micronastro.

Il Computer QL della Sinclair è stato interfacciato con il banco di regia e ciò ha permesso di manipolare le immagini realizzando delle scritte ad intarsio, quelle cioè che si sovrappongono all'immagine principale, senza peraltro nasconderla. Con questa tecnica innovativa sono state ad esempio mostrate le schede dei vari ciclisti o la composizione delle squadre.

Infine oltre ai servizi specifici sulle tappe, quest'anno i computer Sinclair sono stati utilizzati anche per proporre ai telespettatori una ricca serie di notizie e immagini turistico-culturali dei luoghi attraversati dal Giro dando lo spunto ai giornalisti della RAI di illustrare in dettaglio gli aspetti più significativi del percorso.

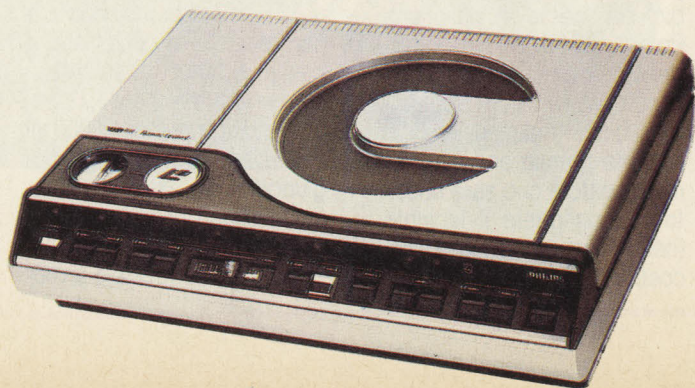
VIDEOASSAGGI PER UN ACQUISTO MEDITATO

Comprare un nuovo gioco che non si conosce senza aver letto la recensione su VG può essere una cosa da "o la va o la spacca": se va, tutto bene; se non va, sono soldi buttati via. E a volte più la confezione è colorata ed appariscente più il gioco rischia di essere deludente e purtroppo, spesso e volentieri, l'acquisto viene deciso d'impulso proprio in base alla confezione (e questo chi vende lo sa bene).

Ma nel prossimo futuro le cose sono destinate a cambiare (in Inghilterra però, uffa!) se il "shop viewing system", ovvero il sistema di visione da negozio, della Racom verrà adottato dai negozianti di software per home computer.

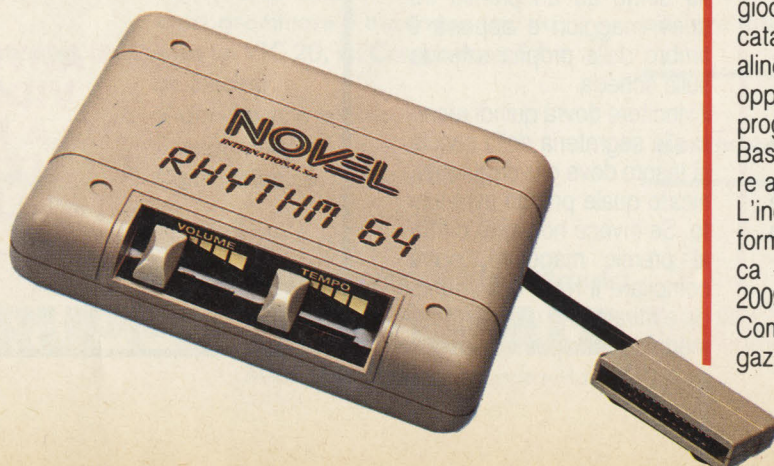
Il sistema Racom, che porta la sigla MX70, consiste in uno schermo e un piccolo mobiletto contenente un lettore per videodisco. Premendo un pulsante il cliente sarà in grado di vedere una dimostrazione di 50 secondi di uno qualunque dei 70 giochi registrati sul disco, completa di sonoro e movimenti.

Secondo il progetto della Racom, il videodisco dovrebbe venir aggiornato ogni mese così da contenere i 50 titoli più venduti e una selezione delle novità del mese.

Il sistema è stato installato in alcuni negozi inglesi in via sperimentale nei mesi scorsi e le prime reazioni, soprattutto dei consumatori, sono state favorevoli.

UN DRIVE PER LO SPECTRUM

La Discovery 1, il sistema di memoria a disco per il Sinclair Spectrum, verrà lanciato in Italia dalla Opus Supplies, la Casa fornitrice di periferiche basata in Gran Bretagna.
La Discovery 1 è la prima di una nuova generazione di unità di memoria a disco ad essere offerta per lo Spectrum, e combina le più recenti innovazioni della tecnologia giapponese nel settore delle unità a disco da 3,5 pollici con tutta una serie di caratteristiche incorporate, tra cui un connettore diretto per periferiche, una porta per stampante parallela, un'interfaccia per paletta giochi, un'uscita per monitor video e un alimentatore incorporato.
L'unità completa e compatta, è stata progettata per essere collegata semplicemente al computer e si inserisce dietro i microcomputer Spectrum o Spectrum +.
Al centro della Discovery vi è l'unità di memoria a disco Opus da 3,5 pollici, dotata di avanzamento diretto, tempi di accesso molto rapidi e silenziosità di funzionamento. L'unità usa le più recenti cartucce singole da 3,5 pollici, con 40 tracce e densità doppia. La Discovery 1 è stata specificamente progettata prendendo in considerazione le esigenze di espansione. È disponibile infatti una versione "Discovery II", dotata di doppio disco, e viene venduta un'operazione "Discovery +" che consente ai possessori della Discovery 2 una facile espansione nel sistema a doppio disco. Le unità Discovery 1 offrono una capacità non formattata di un quarto di Megabyte - il doppio di quella offerta dal microdrive.
Ubicata sul lato desto della Discovery vi è un "connettore diretto per periferiche" che permette agli utilizzatori di collegare altre periferiche addizionali. Il connettore per schede di circuito da 56 poli è simile a quello che si trova sul retro dello Spectrum senza espansioni.
Il secondo connettore offerto dalla Discovery è un connettore da 26 poli, che serve per collegare qualsiasi stampante con interfaccia centronics/parallela. Un cavo di connessione per completare il collegamento è ottenibile separatamente.
L'unità Discovery possiede un proprio alimentatore incorporato, che sostiene non solo il sistema Discovery, ma anche lo stesso computer Spectrum, l'unità o le unità disco e alimenta le normali interfacce che si innestano nel connettore diretto per periferiche.
Il disegno innovativo della Discovery ha dato come risultato un'unità disco compatibile con la "sintassi" programmatica del microdrive (interfaccia n. 1) e permette ai proprietari di computer Spectrum di continuare ad usare il software composto per l'interfaccia n. 1. L'unità comprende una programmazione fissa di 8 Kbyte, appositamente scritta per consentire al sistema di accettare tutti i comandi diretti al microdrive, con varie estensioni molto utili. Permette inoltre l'accettazione delle forme abbreviate dei comandi per il microdrive.

OLTRE IL SUONO LA RITMICA

ORGAN & RHITHMS è un programma per il Commodore 64 realizzato dalla Sirius in collaborazione con la Novel di Recanati (una ditta specializzata in strumenti musicali) che offre la possibilità di suonare contemporaneamente due diversi strumenti: una tastiera polifonica e una sezione ritmica.
La tastiera (Music 64) è stata studiata espressamente per funzionare con il C64 e viene ora affiancata da un'unità ritmica chiamata RHYTHM 64.
Con RHYTHM 64 è possibile creare assai facilmente banchi di nove diversi ritmi e i relativi *breaks*. Grazie ad una videata (RHYTHM EDIT) viene visualizzata la partitura divisa in battute: si può intervenire con una estensione di trentadue assi ritmici su sette differenti strumenti (Claves, Low Bongo, High Bongo, Cymbal, Snare Drum, Hi-Hat, Bass Drum).
Una volta creato un ritmo, questo può essere codificato e memorizzato. Sono inoltre selezionabili una serie di banchi di ritmi già memorizzati che si arricchiranno via via consentendo la creazione di una vera propria biblioteca di ritmi.
Tramite un apposito comando è possibile scrivere un ritmo in tempo reale suonando direttamente gli strumenti: in questo modo la ritmica viene creata sotto il diretto controllo del compositore. Per cambiare ritmo basta premere un tasto: continuando a suonare si può così passare da un ritmo all'altro. Premendo la barra spaziatrice del C64 si ottiene invece un *break* per ogni tipo di ritmo.
Il prezzo di RHYTHM 64 è di L. 130.000 + IVA.

PRENDI 4 PAGHI 0

Buone notizie per i possessori di un VIC 20. Per il solo fatto di possederne uno potrete accedere a 100.000 programmi a vostra - quasi - disposizione.
Come fare?
Basta inviare alla Sirius Elettronica il proprio nome, cognome, indirizzo e il numero di matricola del vostro Vic 20.
Riceverete quattro cartuccegioco in regalo tra le tante in catalogo (ride on fort knox - aline - avenger - road race...) oppure a vostra scelta i due programmi "Introduzione al Basic 1 e 2" se volete imparare a programmare.
L'indirizzo a cui spedire le informazioni è: Sirius Elettronica - Pal. F2 - Milano Fiori - 20094 Assago (Mi).
Come vedete i fondi di magazzino alle volte servono!

QUALITÀ MEDIOCRE, PREZZI CARI

Cosa ne pensate del software ricreativo per home computer?
È caro? E la qualità?
Queste domande sono state poste a circa quattrocento proprietari di home computer dalla società americana di ricerca LINK e le risposte date non sono state certo entusiastiche.
La maggioranza degli intervistati, il 57%, ha risposto di trovare la qualità del software domestico "discreta", mentre il 16,3% l'ha definita "scadente". Solo il 2,5% considera la qualità media del software "eccellente", mentre un altro 16,8% l'ha definita "buona".
Per quanto riguarda il prezzo bisogna ricordare che l'indagine è stata condotta in USA, quindi si riferisce ai prezzi del software in quel paese - la percentuale maggiore delle persone intervistate ritiene che il prezzo del software sia "piuttosto elevato". Il 29,8% pensa invece che sia "abbordabile" mentre il 25,8% ritiene il prezzo "troppo elevato". Soltanto lo 0,8% pensa che il prezzo del software sia "basso" (vorremmo proprio conoscerli questi burloni, n.d.r.).
L'indagine della LINK ha inoltre rivelato un altro dato interessante sulla conoscenza, o meglio sull'ignoranza, che i proprietari di home computer statunitensi hanno del mercato del software. Infatti, chiesto loro di nominare tre case di software, gli intervistati hanno risposto IBM (41%), Apple (37%), Commodore (32%), Atari (14%), Tewas Instruments (9%), Microsoft (7%) e Lotus (4%). Tranne le ultime due, tutte le altre case sono prevalentemente produttrici di hardware, cioè di computer, home e personal computer, che di software.

CACCIA AL TESORO AL SIM

Come già avvenne lo scorso anno, anche la 19ª edizione del SIM HI-FI IVES, che si svolgerà dal 5 al 9 settembre 1985 alla Fiera di Milano, offrirà ai visitatori l'opportunità di vincere numerosi premi rappresentati da apparecchiature elettroniche.
La dinamica del concorso è piuttosto semplice.
Ad ogni visitatore pagante verrà consegnata una busta chiusa contenente una scheda di partecipazione; il visitatore dovrà aprirla e "grattare" via una patina di alluminio posta sulla scheda che copre un forziere all'interno del quale c'è l'invito di presentarsi allo stand della ditta XYZ.
Allo stand citato un incaricato della ditta controllerà su uno spazio apposito, con una penna rivelatrice dotata di uno speciale inchiostro a reazione chimica, se il visitatore ha diritto ad un premio tra quelli maggiori e apporrà il timbro della propria azienda sulla scheda.
Il vincitore dovrà quindi recarsi alla segreteria della caccia al tesoro dove gli verrà comunicato quale premio avrà vinto. Se invece non avrà diritto al premio maggiore, potrà compilare il retro della scheda e ritirare uno dei premi immediati predisposti dal SIM.

PACMANIA

Un look elettronico giocato sui toni dell'argento lucido e opaco, una linea futuribile.
Non potevano che essere così gli articoli elttronici firmati Pac-Man!
Tutto comincia con il coordinato da studio: portagraffette magnetico (24mila lire) per avere sempre a portata di mano fermagli e spilli, matite, biro e stilografiche, e poi, per la gioia di chi ama tirar linee precise, il righelllo con tanto di calcolatore, orologio digitale e lente di ingrandimento incorporati (49mila lire).
Ma Pac-Man, è anche un amico da tenere sempre con sé, persino quando si è in vacanza; e così ecco l'orologio subacqueo digitale, impermeabile fino a 30 metri e in vendita al prezzo di 29.900 lire, è dotato di calendario e di contasecondi ed è rifinito con un elegante cinturino.
Poi c'è la calcolatrice superpiatta a batteria solare, piccola, comoda, dotata di display a otto cifre.
Distribuiti in eslusiva per l'Italia dalla Led Italy di Milano tutti i prodotti della linea Pac-Man sono corredati da foglio istruzioni in italiano e si trovano in vendita nelle migliori cartolibrerie, e nei più qualificiati negozi di giocattoli e dagli orologiai.

PER PARTECIPARE ALLA VIDEOGARE E ALLA HIT BIT UTILIZZATE I TAGLIANDI IN FONDO ALLA RIVISTA

Ritorna in edicola

VIDEO BASIC

Il corso più entusiasmante su cassetta del Gruppo Editoriale Jackson per **Commodore 64, VIC 20 e Spectrum**

200.000 copie vendute

del 1° fascicolo della prima edizione

Ogni lezione uno spettacolo

Con la 1ª lezione una cassetta giochi compresa nel prezzo

Il corso è composto da:
20 fascicoli + (Quattordicinali)
20 cassette +
5 splendidi raccoglitori

Oggi è davvero facile imparare il Basic. Con Video Basic il corso su cassetta che ti permette di programmare subito il tuo computer. È facile: tu chiedi, lui risponde, tu impari. Passo dopo passo. Sul tuo schermo appaiono le domande, le risposte, gli esercizi e tu, senza fatica, presto e bene, impari a conoscere e programmare il tuo computer, sia esso un VIC 20, un Commodore 64 o un Sinclair.
Video Basic è in edicola.
Provalo subito.
Ogni lezione è uno spettacolo.

Oggi il Basic si impara così.
Video Basic, il corso su cassetta per parlare subito col tuo computer.

Video Basic
per imparare non solo il Basic.

Un'altra grande idea firmata

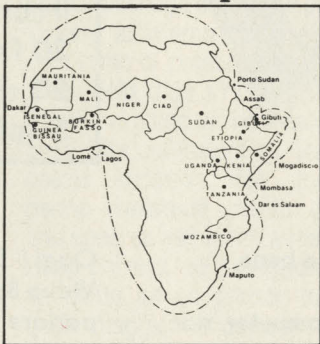
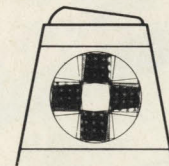
GRUPPO EDITORIALE JACKSON

Milano•San Francisco•Londra•Madrid

MISSIONE AFRICA

Una "Nave della Pace" in partenza dall'Italia porterà in Africa soccorsi immediati e aiuti per un domani migliore con il vostro contributo.

La "Nave della Pace": uno strumento nuovo per intervenire immediatamente là dove è necessario un urgente soccorso a popolazioni gravemente colpite da calamità naturali. Non porta solo aiuti immediati ma anche strumenti di lavoro e mezzi ausiliari idonei a realizzare migliori condizioni di vita.

Affinché questo risultato sia raggiunto, gli aiuti siano adeguati ed efficaci e la "Nave della Pace" possa partire a pieno carico occorrono offerte e solidarietà da parte di tutti. Specialisti dei problemi dello sviluppo hanno offerto consigli per la migliore attuazione del progetto. L'iniziativa ha ottenuto l'Alto Patronato del Presidente della Repubblica Italiana, il Patrocinio dell'ONU, della Lega di Società di Croce Rossa e di Mezza Luna Rossa e della Croce Rossa Italiana e il contributo del Dipartimento per la Cooperazione allo Sviluppo del Ministero degli Affari Esteri. Il Comitato "Nave della Pace" chiede a quanti comprendono la necessità ed il valore dell'iniziativa, offerte di mezzi e di beni indispensabili per i soccorsi di prima necessità e per gli aiuti di sviluppo destinati a 15 paesi dell'Africa.

Nave della Pace

COMITATO NAVE DELLA PACE - VIALE MAZZINI 41
00195 ROMA - TEL. 06/317447-386163

Da compilare in stampatello ed inviare in busta chiusa a:
Comitato Nave della Pace
V.le Mazzini 41 - 00195 Roma.

SI', ANCH'IO VOGLIO AIUTARE LA NAVE DELLA PACE A PARTIRE CON LE STIVE PIENE

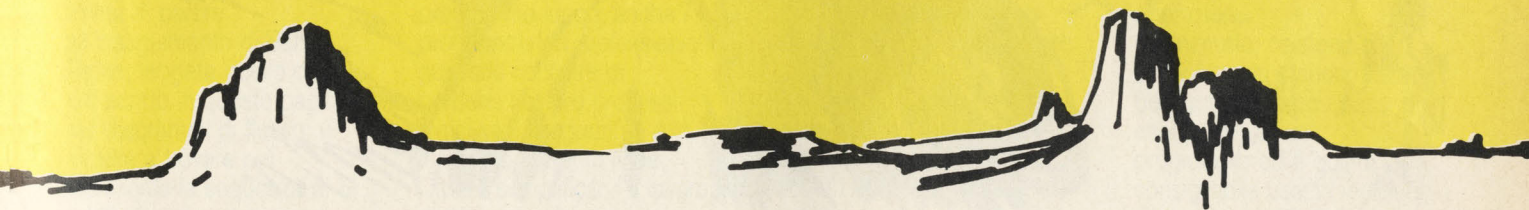
Cognome__________
Nome__________
Via __________ **N**____
CAP______ **Località**______

Per questo ho deciso di inviare il mio contributo di

- ☐ **Lit. 10.000** ☐ **Lit. 50.000**
- ☐ **Lit. 25.000** ☐ **Lit. 100.000 o più**

tramite:

- ☐ **Assegno non trasferibile intestato: Comitato Nave della Pace**
- ☐ **C/c postale n. 15285000**
- ☐ **Bonifico bancario a credito del c/c n. 3100/51 c/o la Cassa di Risparmio di Roma sede centrale - Via del Corso, 320 - 00186 Roma**
- ☐ **Desidero una ricevuta del mio versamento.**

ECIALESPECIALESPECIAL
STATE ESTATE ESTAT

Ogni anno il numero estivo di Videogiochi non è soltanto da leggere ma anche da giocare. È ormai una tradizione che i nostri vecchi lettori conoscono bene e che crediamo i nuovi potranno apprezzare.
Anche quest'anno quindi abbiamo preparato per voi alcuni giochi da giocare al mare o ai monti o dovunque andiate in vancanza.

IL DIAGRAMMA DI FLUSSO DEL FAR-WEST

Il temibile fuorilege Ban Didos ha rapinato la banca di Dry Gulch portandosi via un bottino di 150.000 dollari. Nella fuga ha sparato allo sceriffo che tentava di fermarlo, fortunatamente ferendolo soltanto.

La ferita non è grave, ma lo sceriffo deve stare a riposo per alcuni giorni e non può dare la caccia a Ban Didos: chiede quindi se vi sono dei volontari disposti a mettersi sulle tracce del rapinatore. vi offrite come volontario e venite quindi nominato vice-sceriffo.
Tra una cosa e l'altra non riuscite a gettarvi all'inseguimento del fuorilegge che il giorno successivo: con tutto quel tempo di vantaggio Ban Didos è riuscito a nascondere il bottino. Ora non vi basta più soltanto catturare il fuorilegge, dovrete anche recuperare i tre pezzi della mappa dove ha indicato il luogo in cui ha nascosto i soldi. L'unica traccia che avete è un telegramma dello sceriffo di Gallup, la città a sud del deserto, che vi avverte della presenza in città di Ban Didos.
Sta ora a voi dimostrare che meritate di portare quella stella che avete al petto.
E ricordatevi che lo sceriffo, la banca e tutta Durango confidano in voi: non potete tradire la loro fiducia. Se recupererete il bottino e catturerete il fuorilegge sarete un eroe, altrimenti soltanto un uomo morto!
Prima di partire all'inseguimento di Ban Didos, leggete quello che c'è scritto in queste pagine sui diagrammi di flusso: vi aiuterà a trovare più facilmente la sequenza di SI e NO che vi porteranno a recuperare il tesoro e a catturare Ban Didos. Forza, datevi da fare e alla fine controllate la sequenza giusta a pag. XX.

Segui il flusso
Un diagramma di flusso è un diagramma delle opererazioni che il computer attua per eseguire un programma. Detto anche diagramma a blocchi o, all'inglese, flowchart, il diagramma di flusso rappesenta graficamente i diversi passi logici che conducono alla soluzione di un problema.
I diagrammi di flusso sono costituiti da figure geometriche, quindi interpretabili in modo univoco, ciascuna equivalente ad un momento del processo di elaborazione che il computer esegue per risolvere un problema qualunque.
L'importanza dei diagrammi di flusso è duplice: aiuta ad organizzare le proprie idee prima di sedersi alla tastiera a scrivere un programma, sia esso di gioco o di alta finanza, e semplifica il lavoro di messa a punto del programma (anche dopo averlo scritto), facilitando la ricerca e correzione degli errori.
Disegnare un diagramma di flusso prima di scrivere anche una sola linea di programma aiuta ad ordinare i passi, cioè le istruzioni, che il vostro programma deve seguire ed eseguire. Grazie ad esso avrete infatti una visione globale della struttura del programma. Ciò non è importante se il vostro programma è lungo soltanto qualche riga, ma diventa essenziale se si tratta di un programma lungo: anche i programmatori professionisti possono rischiare di perdersi nei loro processi logici se il programma è lungo più di cento linee.
Oltre a semplificarvi il lavoro di programmazione, i diagrammi di flusso miglioreranno le vostre capacità di programmatore.
Se il diagramma di flusso di un vostro programma è contorto e confuso come il nostro diagramma-gioco (che non è da prendere ad esempio) vuol dire ad esempio che il programma è troppo complicato e non è scorrevole, ovvero fluido, come dovrebbe.
Una volta che poi avrete finito il vostro programma non gettate via il disegno del diagramma di flusso, vi verrà utilissimo nel mettere a punto -debug- il programma.
Se ad esempio vi appariranno dei messaggi d'errore, l'unica cosa da fare è rileggere il vostro programma linea per linea.
In questo caso il diagramma di flusso vi aiuterà a capire dov'è l'errore molto più facilmente che rileggendovi il listato (a meno che, ovviamente, non abbiate commesso un errore di battitura). E nel caso doveste farvi aiutare da qualcun altro a trovare un errore del programma, i diagrammi di flusso sono utilissimi nel dare una rapida e semplice spiegazione della struttura e dello scopo del programma. Proprio per questo motivo è utile usare dei segni convenzionali, cosicché altri possano interpretarli, all'interno dei quali verranno scritte opportune informazoioni che spiegano più dettagliatamente il tipo di operazione.
Innanzitutto, esistono dei simboli ormai standardizzati per rappresentare i passi di esecuzione di un programma ed è quindi consigliabile usarli (vedere il Glossario dei Simboli); in secondo luogo, i diagrammi di flusso "fluiscono" dall'alto verso il basso e da sinistra a destra.
In queste pagine diamo un esempio di un diagramma di flusso che rappresenta un semplice programma che stampa sul video per tre volte la parola Videogiochi.
Cercate di capirne la logica, potrebbe essere l'inizio di una splendente carriera di game designer.

GLOSSARIO DEI SIMBOLI

I simboli o blocchi qui raffigurati sono quelli base per strutturare un diagramma di flusso. Ne esistono altri, relativi ad altri passi o procedure del programma, ma per cominciare questi possono bastare.
Se vi interessa sapere di più sui diagrammi di flusso vi consigliamo un libro interessante pubblicato dal Gruppo Editoriale Jackson che tratta esclusivamente questo problema: si intitola Logica e Diagrammi a Blocchi. Nel libro vengono presentati cenni di diagrammazione strutturata e la modalità "top-down" (cioè dall'alto verso il basso ovvero dal generale al particolare) per la costruzione dei diagrammi a blocchi. Benché sia abbastanza tecnico, il libro non presuppone alcuna conoscenza iniziale e insegna, passo per passo, a realizzare un diagramma di flusso.

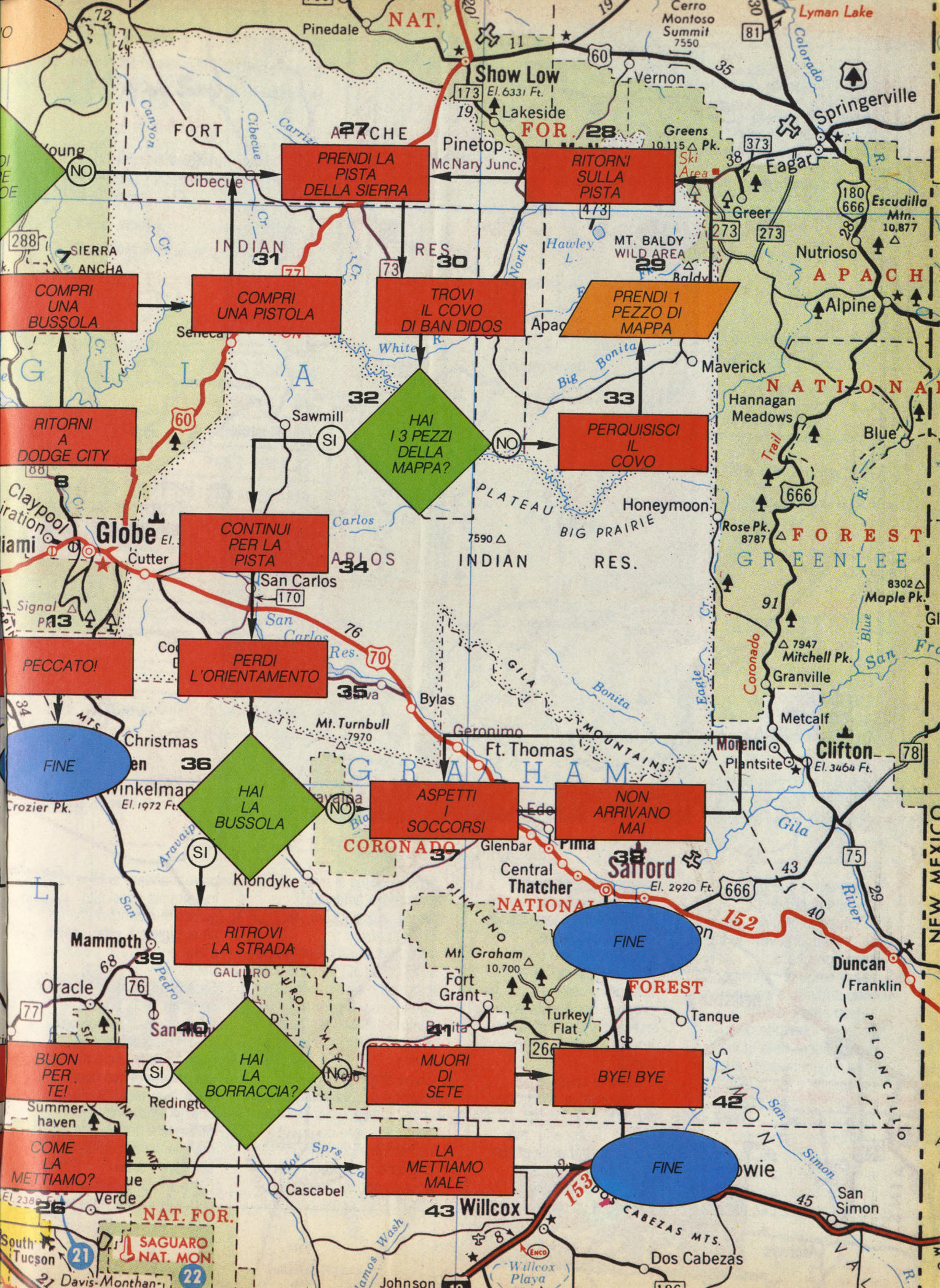
L'ELLISSE è il blocco che rappresenta l'inizio e fine programma.

IL RIMBOIDE è il blocco che rappresenta lo scambio di informazioni tra la memoria centrale del computer e le unità esterne (ad esempio, la tastiera) e viceversa. Viene detto in gergo blocco di I/O (dove I sta per Input e O per Output, cioè entrata e uscita).

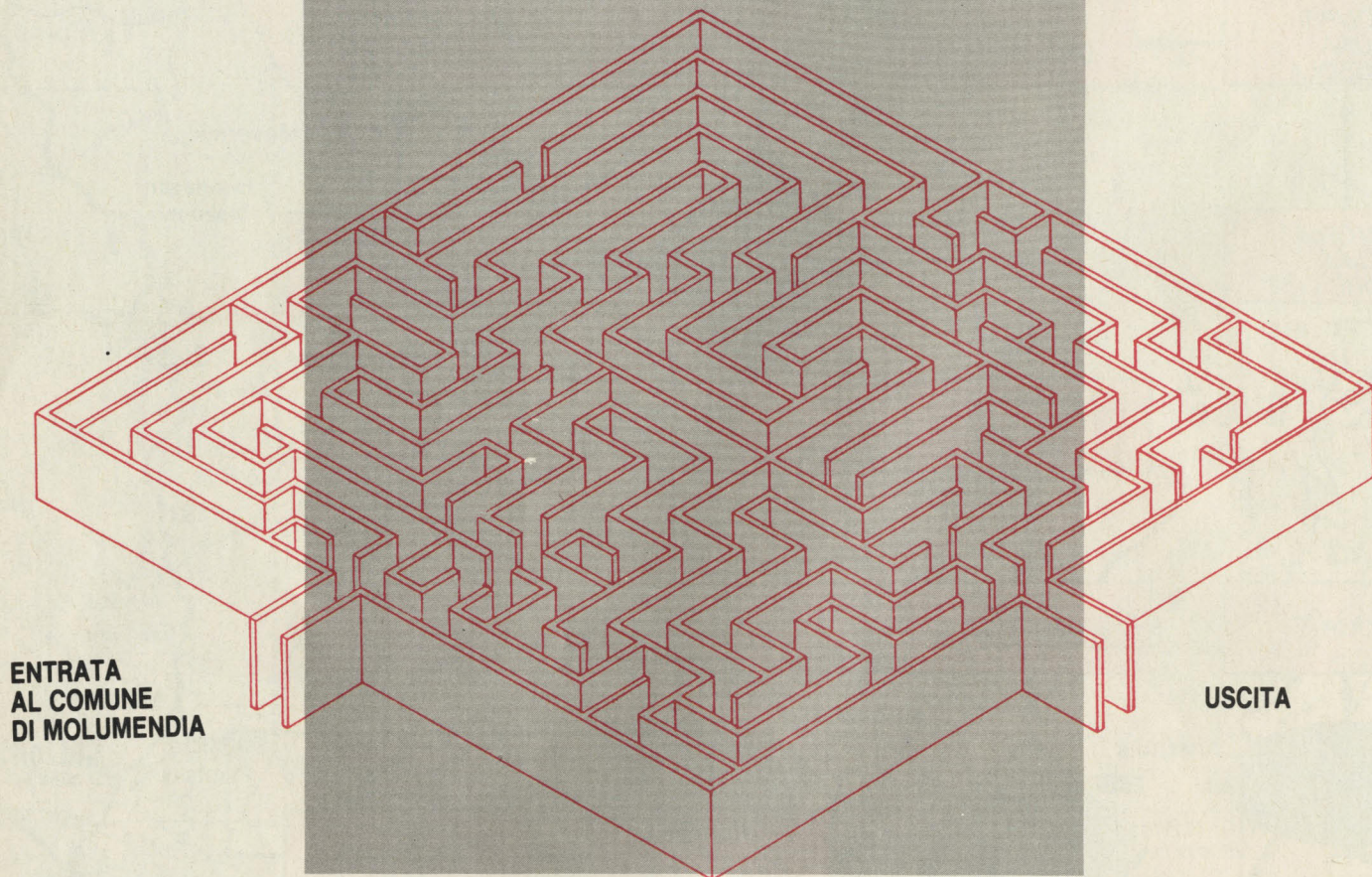
IL RETTANGOLO rappresenta il blocco di calcolo. Questo blocco rappresenta cioè ciascuna operazione aritmetica eseguita dal computer.

IL ROMBO rappresenta il blocco di test. Questo blocco rappresenta un momento di controllo del programma nel quale si analizzano delle condizioni e si prendono delle decisioni che fanno prosegire il programma in una direzione o in un altra.

I VETTORI i rappresentano le linee di flusso, cioè i segmenti che collegano i diversi blocchi del diagramma. La loro direzione, indicata da una freccia, rappresenta l'ordine secondo il quale i blocchi devono essere presi in considerazione.

COMPRI LA BORRACCIA
OK! ATTRAVERSA IL DESERTO
PRENDI UNA GUIDA INDIANA
VUOI ATTRAVERSARLO DA SOLO?
NO
SI
LEGGI IL CARTELLO
HAI LA BORRACCIA?
NO
SI
VUOI ANCORA PASSARE PER IL DESERTO?
SI
NO
LA GUIDA TI ABBANDONA
OK! BUONA FORTUNA
SEI NEI GUAI
IL SOLE BRUCIA
HAI LA BORRACCIA?
NO
SI
SEI KAPUT!
FINE
TROVI BAN DIDOS
SEI UN EROE!
FINE
LO SFIDI A DUELLO
RECUPERI IL BOTTINO
ARRESTI BAN DIDOS
VINCI IL DUELLO
SI
SEI ARMATO?
NO
PHOENIX
More detail below

27
PRENDI LA PISTA DELLA SIERRA
NO
28
RITORNI SULLA PISTA
7
COMPRI UNA BUSSOLA
31
COMPRI UNA PISTOLA
30
TROVI IL COVO DI BAN DIDOS
29
PRENDI 1 PEZZO DI MAPPA
RITORNI A DODGE CITY
32
HAI I 3 PEZZI DELLA MAPPA?
SI
NO
33
PERQUISISCI IL COVO
8
CONTINUI PER LA PISTA
34
13
PECCATO!
PERDI L'ORIENTAMENTO
35
FINE
36
HAI LA BUSSOLA
SI
NO
ASPETTI I SOCCORSI
37
NON ARRIVANO MAI
38
FINE
RITROVI LA STRADA
39
40
41
BUON PER TE!
SI
HAI LA BORRACCIA?
NO
MUORI DI SETE
BYE! BYE
42
COME LA METTIAMO?
LA METTIAMO MALE
FINE
26
43

ALLA RICERCA DEL CERTIFICATO PERDUTO

Gioco di avventura solitaria fra i pericoli e i misteri del palazzo comunale di Molumendia, città fantastica e irreale.

gioco di Marco Donadoni

Lo sapevate che gli adventure, prima di diventare famosi nei giochi per computer, avevano una loro tradizione di passatempo enigmistico? Ci sono addirittura dei libri interamente costruiti secondo il metodo della ricerca libera della storia: ogni pagina rimanda a una o più pagine e sta al lettore decidere a quale scelte proposte andare.
I computer hanno reso questo genere più dinamico e veloce ma il principio base è lo stesso: quello di una storia che ammette nel suo svolgersi più di una direzione di marcia.
Direzione che viene lasciata al lettore decidere.
Come potevamo quindi, grandi appassionati di adventure come siamo, non proporvi per questa edizione estiva di VideoGiochi un adventure tra le pagine della rivista?
Il gioco di cui sarete protagonisti si svolge tra i meandri della burocrazia alla ricerca di un certificato.
Come purtroppo succede spesso nei nostri uffici comunali quella che sembrava un'operazione, semplicissima si rivela un'impresa estenuante, degna, a dire il vero, di miglior causa.
Verrete sbattuti da un ufficio all'altro senza mai sapere se il prossimo sarà quello buono o no. E avrete sempre il dubbio se quella scelta è veramente la strada giusta.
Come si gioca?
Alla fine di ogni paragrafo le scelte a disposizione sono contraddistinte da un numero che corrisponde alla pagina di VideoGiochi a cui dovrete andare. Esempio: alla fine del primo paragrafo potrete andare al 55 o al 90, in entrambi i casi altri numeri vi rimanderanno ad altre pagine. E così via fino a che entrerete in possesso del fatidico certificato.
Sarà uno strano televisore a riportare, nella pagine appropriate, il percorso del gioco. Ricordatevi che quando siete usciti di casa per andare in comune avevate in tasca 9000 lire a questo è tutto ciò che possedete per pagare bolli e marche varie. Vedete di non sprecare i soldi!
E ora, inizia la caccia al certificato! Datevi da fare.

COMPUGRAMMA

Compugramma non è un nuovo termine di computerese ma semplicemente una parola formata mettendo insieme computer e anagramma.
È il nome di questo gioco nel quale dovete decifrare le tredici parole sotto indicate, ricavate anagrammando altrettanti termini (questi si) di computerese, accoppiandole alle definizioni dei termini.
Per risolvere il gioco potete fare in due modi diversi: risolvere gli anagrammi coprendo le definizioni, mettendo così alla prova le vostre capacità di enigmisti oppure verificare la vostra conoscenza di computerese coprendo le parole anagrammate e cercando di individuare i termini soltanto dalle definizioni.

1 BARDO - - - - -
2 DARE - - - -
3 TERSE - - - - -
4 SUB - - -
5 CEDO - - - -
6 CORTES - - - - - - -
7 POLO - - - -
8 VERDI - - - -
9 TERNE - - - - -
10 PUNTI - - - - -
11 TOGO - - - -
12 NUME - - - -
13 BISCA - - - - -

1) Piastra sulla quale viene montato il chip
2) Comando Basic che indica di cercare un'istruzione DATA
3) Tasto di ripristino o azzeramento di un computer
4) Percorso di comunicazione tra le diverse parti di un computer
5) Sistema di caratteri simbolici usati per rappresentare dati
6) Sistema di organizzazione di immagazzinamento dati su disco magnetico
7) Una serie di istruzioni ripetuta per un previsto numero di volte
8) Unità di letttura/scrittura di dischi magnetici
9) Tasto che dice al computer di eseguire l'ordine impartitogli.
10) Inserimento di informazioni nel computer, ad esempio, tramite tastiera
11) Istruzione Basic che ordina al computer di proseguire il programma alla linea indicata
12) Elenco di scelte possibili che appare sullo schermo
13) Linguaggio di programmazione più diffuso sugli home computer.

Nell'aria afosa dell'estate sei arrivato all'ingresso del Palazzo Comunale. Ciò che cerchi è un certificato, richiesto dal Notaio per un atto di grande importanza. In tasca hai 9000 lire, che ritieni più che sufficienti per averlo.
Nel grande atrio circondato da colonne vedi un banco, dietro il quale un commesso sta dando indicazioni ad altri giunti prima di te.
Ti metti anche tu in coda davanti al banco (90) o segui la freccia del cartello su cui spicca la scritta "CERTIFICATI" (55)?

VIDEOGIOCHI, VIDEOGIOCHI, VIDEOGIOCHI

Per scrivere tre volte la parola Videogiochi sullo schermo ci vuole un programmino in BASIC di cinque linee. È quello che riportiamo qui sotto. Provate a disegnare il diagramma di flusso.

```
10 J = 0
20 PRINT "VIDEOGIOCHI"
30 LET J = J + 1
40 IF J< 3 THEN GOTO 20
50 STOP
```

SIETE COMPUTER DIPENDENTI?

Siete computer dipendenti? Passate troppo tempo davanti al vostro computer invece di stare con gli amici/amiche? Il computer è tutto per voi? Per saperlo vi basterà rispondere alle domande sottoelencate. Alla fine tirate le somme in base alla tabella indicata e saprete la verità su voi stessi... beh, si fa per dire.

1 – **Invitate i vostri amici a casa vostra per...**
a – vedere Pippo Baudo a Domenica In
b – giocare a Risiko
c – ascoltare l'ultimo disco di Vasco Rossi
d – starvi a guardare mentre scrivete una subroutine

2 – **Portate le vostre fidanzate...**
a – ai concerti di Lucio Dalla
b – al Festival del cinema di Venezia
c – a Cortina
d – alla sala giochi del quartiere

3 – **Il vostro sport preferito è...**
a – il calcio
b – la pallacanestro
c – il motocross
d – Hyper Olympics

4 – **I vostri amici vi chiamano...**
a – Bistecca
b – Cisco
c – Faccia d'angelo
d – Joystick

5 – **A Natale avete regalato a vostra mamma...**
a – un anello
b – un mazzo di fiori
c – uno spremiagrumi elettrico
d – un modem

6 – **Il programma televisivo che preferite è...**
a – Drive In
b – Quelli della Notte
c – Linea Diretta
d – le righe orizzontali del Fast Load

7 – **Per andare a scuola indossate...**
a – Monclair e Timberland
b – un doppiopetto gessato
c – un maglione dolcevita
d – blue BASIC

8 – **Col vostro Walkman ascoltate...**
a – i Duran Duran
b – la Traviata
c – Riccardo Fogli
d – un nastro di caricamento dello Spectrum

9 – **Il vostro armadio è diviso per...**
a – stagioni
b – colori
c – giorni della settimana
d – compatibilità

10 – **La cosa di cui avete più paura è...**
a – i film di Dario Argento
b – le punture
c – che il cielo vi cada sulla testa
d – cadere in un loop di programmazione

11 – **Un vero amico è...**
a – chi vi presta dei soldi
b – chi vi fa usare la sua Vespa
c – chi vi fa copiare il compito in classe
d – chi vi detta i listati da battere sul computer

RISPOSTE

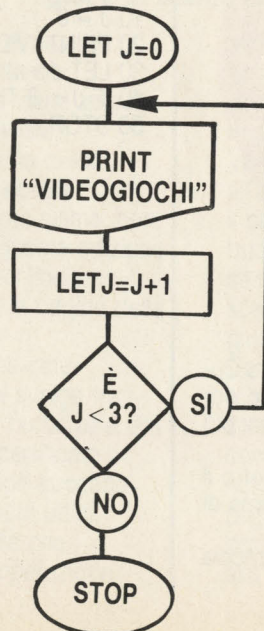
Se avete risposto „d" a tutte e 11 le domande siete irrimediabilmente computer dipendente. Cominciate a preoccuparvi. Se avete risposto „D" ad almeno 8 domande, potete ancora salvarli ma sappiate che siete già su una brutta china. Se avete risposto „d" ad almeno 4 domande siete un appassionato di computer, ma probabilmente è una passione come le altre. Se non avete mai risposto „d" vuol dire che non sapete cos'è un computer. Preoccupatevi lo stesso.

SOLUZIONI:

COMPUGRAMMA

BOARD — DRIVE
READ — ENTER
RESET
BUS — INPUT

CODE — GOTO
SECTOR

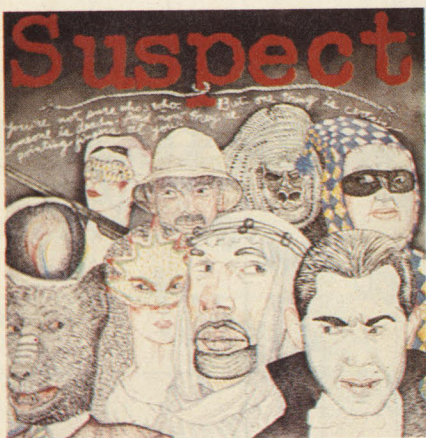
MENÙ
SECTOR — BASIC

VIDEOGIOCHI VIDEOGIOCHI

Ecco come dev'essere il diagramma di flusso del programma VIDEOGIOCHI X3 di pg. 35.
N.B.: Il simbolo ▭ indica la stampa su video. Se avete disegnato il rettangolo va bene ugualmente; sappiate però che in caso di stampa su video il "pianoforte visto dall'alto" è quello da usare nei diagrammi di flusso.

A CHE GIOCO GIOCHIAMO?

SUSPECT. MURDER AND MODERN MANNERS

SOSPETTO. L'ASSASSINO E LE BUONE MANIERE

Designer: ***DAVE LEBLING***
Sistema provato: ***APPLE II***
Supporto: ***DISCK***
Casa produttrice: ***INFOCOM***

Degli americani si potrà dire forse tutto il bene e il male possibile, ma ciò che si "dovrà" dire, invece, sempre e con assoluta certezza è che in ogni campo, in ogni circostanza, a qualsiasi livello sono stati e sono degli autentici professionisti. Chi sono i professionisti? Sono coloro che qualsiasi atto compiano lo compiono con estrema serietà, con enorme senso del dovere e con rigoroso rispetto per tutti coloro ai quali quella attività è rivolta. Sempre, sia che scoprano la bomba atomica sia che vadano a vendere spazzole o enciclopedie door to door.
Anzi, più la materia è terra terra e più l'impegno aumenta e contemporaneamente aumenta la serietà, condita in giusta misura di quell'indispensabile moderatore di ogni estremismo che è l'ironia: anzi, l'auto ironia.
Gli esempi non mancano: il cinema, ad esempio, e adesso quel grosso business che sono diventati i videogames.
Prendiamo questo Suspect della Infocom. Insieme al solito manuale per le istruzioni (ricco nella sua parte di "atmosfera" come un autentico romanzo, scritto da Jane Darling Worthington come un manuale per dedicarsi all'assassinio senza dimenticare le buone maniere) e al disco su cui è registrato il programma, vengono forniti alcuni oggetti che servono (almeno in teoria) alla risoluzione del gioco stesso. Vediamoli.
C'è una pagina strappata da una immaginaria rivista (non strappata a mano sarebbe stata una soluzione chiaramente impraticabile dato il numero delle copie necessarie); un biglietto da visita con un avvertimento, scritto "a mano" sul retro; un invito; la ricevuta di un negozio che noleggia costumi teatrali (presumibilmente quello in cui avete affittato il vostro) e una lettera del vostro editore che vi chiede un articolo sulla festa.
Eh sì, perché voi siete un giornalista e siete stato invitato al ballo in maschera la sera delle streghe, nella festa tutta americana di Halloween, in casa dei signori, molto ricchi signori, Veronica e Michael Wellman (ma solo perché siete amico di vecchia data di Veronica).

IL GIOCO **–** Comincia appunto dentro l'immensa sala da ballo della villa Wellman. Siete vestito da cowboy e vi sentite presumibilmente spaesato in mezzo a tutta quella gente dell'alta società che, nella maggior parte dei casi, non vi degna neppure di uno sguardo. A un certo punto della festa la padrona

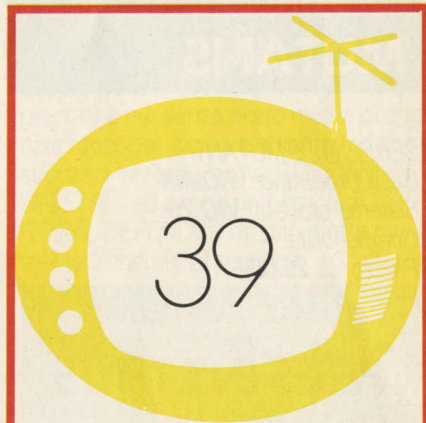
Sul cartello con le mappa del comune trovi chiare indicazioni per arrivare all'Ufficio Bolli (79).

di casa, Veronica Wellman, si rovescia una bibita sul costume da Regina delle Fate. È irritata, se ne va per andare a riparare al danno. Ma poco dopo viene trovata assassinata nel suo ufficio. Anzi, non è improbabile che siate proprio voi a trovare il suo corpo tra un computer disfatto, un classificatore devastato e tanti piccoli indizi che portano diritto verso di voi.
Immediatamente viene chiamata la polizia che, dopo alcune indagini, vi accusa di omicidio; il vostro compito è ovviamente quello di discolparvi scoprendo il vero assassino. Se non ci riuscirete verrete inesorabilmente arrestato e condannato, (ma poi liberato grazie alla solerzia del detective.
Il guaio più grosso comunque resta sempre che dovrete ricominciare da capo.
Il fatto è che durante le vostre indagini private troverete pochissimi personaggi disposti ad aiutarvi (tutti ricconi alla Paperon de Paperoni, oppure famosi attori, o anche imperscrutabili e solerti maggiordomi se non addirittura fior di canaglie infiltratisi nella high society del Maryland in mezzo ad allevatori di cavalli da corsa in vista di qualche colpo coi fiocchi). Sarete considerato un "outsider", ma come "outsider" oltre agli inevitabili svantaggi avrete anche qualche vantaggio: potrete, per esempio, fare quello che più vi piace (bé, nei limiti della legge s'intende), facendo domande impertinenti e comportandovi a volte da vero maleducato.
Avete ovviamente poco tempo da perdere, l'ispettore è bravo e non tarderà a scoprire gli indizi che qualcuno ha abilmente montato contro di voi, tanto più che tutti gli invitati (tranne, ovviamente, uno) sono convinti che l'assassinio siate proprio voi. Sarà difficile "pescare" gli indizi veri tra tutti quelli falsi e smascherare così il vero omicida (o i veri omicidi).

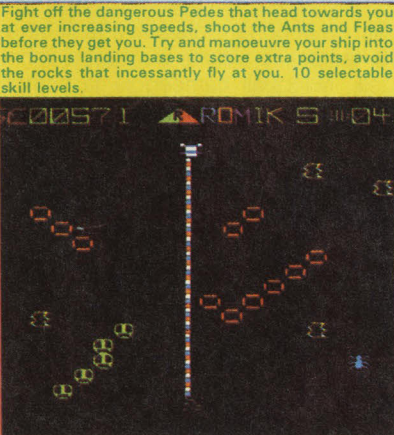
COMANDI – La comunicazione avviene nel modo ormai classico degli adventure, cioé nella forma "verbo + oggetto" oppure fornendo la direzione (eventualmente abbreviata). In SUSPECT esistono poi alcuni comandi specifici di questo gioco a volte anche curiosi: a parte gli immancabili (almeno in un gioco poliziesco) "search" (perquisisci) o "accuse...of" (accusa... di) ci sono pure comandi tipo "rub", che letteralmente significa "strofinare, fregare, lucidare", ma può anche significare baloccarsi, divertirsi con sciocchezze, oppure tipo "kiss" (l'ormai famoso baciare) che onestamente non ho ancora capito a cosa possa servire (nel gioco s'intende) considerate le risposte che si ottengono.
Di ottima qualità anche l'umorismo con il quale SUSPECT risponde a certi ordini o a certe domande a suo avviso "stupide" o inutili. Per fare un esempio, alla daomanda "Dove è la polizia" mi sono sentito rispondere che "la polizia quando la si cerca non c'è mai", oppure, al comando "bacia tizia" la risposta è stata "Ma credi forse di essere a Holliywood per andare in giro a baciare la gente?"
Può anche capitare poi di arrabbiarsi non poco dopo una notte pasata insonne alla vana ricerca del colpevole. Ciò conduce inevitabilmente ad insultare (per scritto) il computer: a queste intemperanze verbali Suspect risponde, abbastanza indignato, dicendo, più o meno così: "Vergogna!" o "Devi essere completamente ammattito!".

CONSIGLI – Dare dei consigli per risolvere SUSPECT è un'impresa abbastanza ardua, sopratutto perché non esiste un'unica soluzione esatta: come tutti gli "interactive fiction" della Infocom, il gioco si sviluppa a seconda delle azioni del protagonista, che siete poi sempre voi. Comunque cercherò ugualmente di aiutare il lettore con qualche avvertimento, soprattutto per coloro che non hanno mai, o quasi mai, giocato con un adventure (i più esperti non voltino pagina con sufficienza, un buon ripasso può far bene anche a loro).
Prima di tutto controllate e ricontrollate ogni luogo o oggetto che incontrate, anche se non è la prima volta che lo fate: scoprirete sempre nuovi e molto interessanti particolari. Fate sempre le piantine, vi serviranno per orientarvi meglio durante gli spostamenti all'interno della villa (è una cosa sempre utile anche se in SUSPECT c'è una istruzione, "go to...", "vai...", che vi permette di raggiungere direttamente un luogo o una persona).
Interrrogate sempre tutti i personaggi e annotatevi le risposte: vi torneranno utili.
E soprattutto non fidatevi dell'apparenza: le soluzioni apparentemente irrazionali spesso sono quelle esatte.
Se tutti questi ovvi, ma utili, consigli non vi sono serviti per arrivare alla fine del gioco, c'è sempre la letterina-ciambella di salvataggio che potete spedire alla INFOCOM, USA, per ottenere la soluzione senza perdere troppe notti di sonno (ma ricordatevi che questa è proprio l'ultima carta, da giocare solo dopo averle provate proprio tutte. È una questione di orgoglio).

CONCLUSIONI – SUSPECT può sembrare un gioco statico, senza azione e quindi potrebbe annoiare i più attivi, quelli sempre alla ricerca del brivido. Ma coloro che si divertono a leggere i gialli di Nero Wolfe e che quindi amano la deduzione logica, la calma e soprattutto non apprezzano le avventure troppo movimentate, ne saranno sicuramente entusiasti. È scritto con un'accuratezza e un'astuzia che lo fanno paragonare ad un vero libro giallo, con la differenza che qui siete voi il detective, colui che muove le pedine. E anche se non c'è azione (è chiaro che essendo questo gioco un "adventure", le azioni di cui parlo sono azioni descritte e non animate), non si può dire che manchino le emozioni e veri e propri colpi di scena che si susseguono a ritmo serrato lungo tutta la vicenda e complicano ancora di più la vostra opera di deduzione.
Ricordatevi che il livello di Suspect è "advanced", avanzato, adatto, come dice la stessa casa produttrice, "per coloro che hanno già una buona esperienza con le avventure INFOCOM". Il che significa, quindi, che i novellini dovrebbero farsi le ossa su qualche gioco di livello più semplice. Se non altro per non rischiare il ricovero per pazzia.

Giacomo Selmi

Superi la porta e davanti a te si offre la fantastica visione di quattro sportelli, sui quali campeggia la scritta "ANAGRAFE-CERTIFICATI". Uno degli sportelli è chiuso, mentre davanti agli altri si snodano tre file.
Decidi di accodarti alla prima (59), alla seconda (90) o alla terza (94)?

Bussi e ti senti rispondere "avanti!" Allora entri e timidamente chiedi dove si possono ritirare i certificati. Ma la reazione dell'uomo è assolutamente imprevista: prima diventa rosso, poi ti grida: "Un altro! Ma non seguite bovinamente i cartellini! Non si è accorto che la freccia è sbagliata? Vada a chiedere al commesso (35), è lì apposta".

PEDES & MUTANS

SERPENTI E MUTANTI
Casa Produttrice: ***ROMIK***
Sistema provato: ***VIC 20***
Compatibilità: **–**
Prezzo: ***L. 25.000***

ROMIK SOFTWARE
PRESENT
PEDES & MUTANTS
FOR THE UNEXPANDED VIC 20

Fight off the dangerous Pedes that head towards you at ever increasing speeds, shoot the Ants and Fleas before they get you. Try and manoeuvre your ship into the bonus landing bases to score extra points, avoid the rocks that incessantly fly at you. 10 selectable skill levels.

"A REAL ACTION SHOT OF THE GAME"

WILL YOU BE THE SUPREME WORLD CHAMPION?

Difficilmente mi è capitato di incontrare un gioco talmente confusionario ed incomprensibile come questo. Nello schermo regna un incredibile numero di stranissimi oggetti che sembrano "attratti irresistibilmente" dalla vostra, diciamo così, astronave. Tanto per cominciare, è già un'impresa riuscire a distinguerla nel dedalo di ostacoli ed insidie che si nascondono in questo Pedes & Mutans; solo dopo un discreto numero di partite, infatti, si riuscira a riconoscere un mutante (nemico) da una base d'atterraggio (amica) o un Pedes da una roccia.

IL GIOCO – Consta di due schermi nei quali bisogna, più o meno, fare le stesse cose: eliminare gli avversari.
L'assortimento di costoro è abbastanza vario: il principale nemico è il Pedes, una specie di serpente che attaccherà a frotte (ce ne saranno sei); poi faremo conoscenza con la pulce e la formica, due castighi del destino che vanno eliminati al più presto pena la prematura scomparsa di una delle preziosissime cinque vite iniziali indine vi sono i mutanti con la relativa nave madre: li incontreremo nel "mitico" secondo schermo e, tutto sommato, sono i meno pericolosi.
Il gioco inizia con l'astronave nella parte superiore del video che procede verso il basso; si verrà immedatiamente attaccati dal primo Pedes che, una volta uscito dallo schermo, ricomparirà in basso sino a quando non riusciremo ad eliminarlo colpendolo per dieci volte. A questo punto comparirà il secondo "rettile" con forma e colore diversi dal precedente, ma con una voglia di "abbracciarci" alquanto maggiorata; anche per lui vale quanto sopra.
Il tutto è arricchito dall'irritante presenza della pulce e della formica che, però, appariranno solo se ci si avvicinerà troppo ai bordi dello schermo (ma capiterà più spesso di quanto non si creda!).
Una volta eliminato il sesto Pedes lo schermo "scoppierà" e ci si troverà nella seconda parte di questo diabolico gioco: la nostra ship e sempre con la prua rivolta verso il basso ma stavolta deve fronteggiare un ben più facile attacco di mutanti. L'unico problema è che i maledetti sono davvero tanti. Saltuariamente nella parte inferiore dello schermo passerà come una saetta la loro astronave madre che varrà più punti quanto più a sinistra viene eliminata.
Percorrerà lo schermo da sinistra a destra e colpirla quando sta per uscire non darà molti punti.
Tornando ai mutanti, essi tenteranno di salire dal basso verso l'altro sino a superare la nostra astronave. Ebbene se la loro operazione avrà successo, si tornerà al dannatisssimo primo schermo ove, di solito, nel giro di pochissimi secondi ci verrà chiesto se vogliamo giocare un'altra partita.....

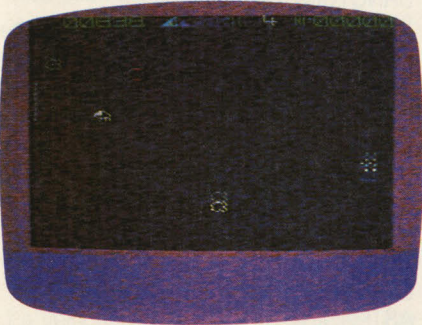
OBIETTIVO – Manco a dirlo, è quello di totalizzare il massimo punteggio possibile prima di perdere l'ultima vita.
Ai "topscorer" consiglio, però, di prefiggersi come scopo il raggiungimento ma soprattutto la permanenza al secondo schermo poiché nel primo si avrà ben altro da fare che scegliere i bersagli più remunerativi.

COMANDI – Per i "tastieristi": A = sinistra; D = destra; S= fuoco; P oppure CTRL = "congelamento" del gioco; I = ripristino dello stesso; L = selezione del livello di gioco; F1 inizio partita.
Per gli aficionados si adopera il beneamato yostick.

VARIANTI – Ce ne sono ben dieci ed una più satanica dell'altra; si parte dalla numero 9 (secondo la Romik è la più facile...) e si scende via via fino alla numero 0 che vi consiglio di affrontare solo dopo aver ingurgitato quache calmante ed aver assicurato il vostro televisore: non si sa mai!

SCHERMI – Il primo imparerete a conoscerlo abbastanza bene visto che per arrivare a visionare il secondo, dovrete "frequentarlo" per parecchie partite.
Tutto il video è cosparso di roccie di vari tipo che andranno accuratamente evitate. La direzione di rotta coincide con il verso di tiro che è verso il basso: è infatti da qui che spunteranno tutti gli "affettuosi" personaggi del gioco (tranne la pulce e la formica che come abbiamo detto, attaccano dai lati).
Capiterà anche di incontrare dei quadrati multicolore che rappresentano le "Bonus bases" nelle quale si dovrà "atterrare", sempre che la situazione di gioco lo consenta.
Nel secondo schermo lo sfondo è tutto nero e, grazie al cielo, non comprenderà i vari massi, rocce ed affini. La nostra astronave, inoltre, acquisirà una particolare capacità di movimento che non aveva nel primo schermo: descriverà infatti una traiettoria a "pendolo rovesciato" che si accentuerà particolarmente alle due estremità destra e sinstra ove ci si verrà quindi a trovare più vicino ai nemici.

PUNTEGGIO – Il Pedes vale 1000 punti, la pulce 950, la formica 500, la

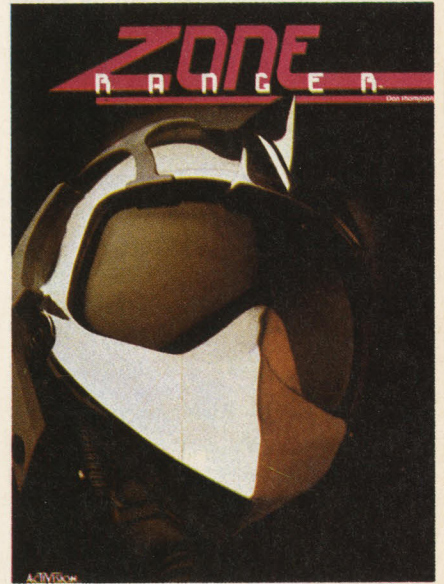
"Bonus base" 250 (non bisogna sparargli ma atterrarci sopra), il mutante 250 mentre l'astronave madre ha un valore compreso tra i 100 ed i 2200 punti a seconda se viene colpita all'estremità destra del video (100 Pts) o alla sinistra appena entra nello schermo (2200 Pts).
Infine ogni 10.000 punti si otterrà un'astronave bonus.

STRATEGIA – La regola fondamentale è quella di dimenticarsi le Bonus bases e di sparare come degli ossessi visto che, in questo gioco, la longevità la si ottiene solo così.
All'inizio del gioco bisogna liberarsi al più presto del "muro" di rocce che ci si troverà davanti e, quindi, prestare attenzione al primo Pedes che punterà dritto sulla nostra astronave.
Il mio consiglio è quello di portarsi a destra o a sinistra e di procedere con un leggero zigzag fino a quando il Pedes non spunterà sotto l'astronave; a questo punto (sempre sparando) portatevi rapidamente dall'altra parte dello schermo (sinistra o destra) stando naturalmente attenti a non avvicinarvi troppo ai bordi, altrimenti questi lampeggeranno e comparirà la pulce o la formica che vi colpiranno inesorabilmente.
Bisogna passare da un lato all'altro dello schermo appena compaiono i serpenti spaziali in modo da evitare di trovarsi "fermi" quando Pedes & company entreranno in scena.
Si deve anche stare attenti ai numerosi sassi che, specialmente nelle virate "violente" potrebbero creare qualche difficoltà.
Per quanto riguarda gli insetti di questo gioco bisogna innanzitutto evitare di farli apparire e, se succede, cercare di seguirli in tutti i loro spostamenti fino ad eliminarli, anche tralasciando momentaneamente i pur pericolosi Pedes.
Nel secondo schermo compariranno solamente i mutanti (sono tutti rossi) e le astronavi madre (dei romboidi variante colorati); le difficoltà saranno decisamente minori rispetto a quelle sin qui incontrate, per cui i consigli non sono molti: vediamo comunque di sottolineare i più importanti. È preferibile posizionarsi nella parte sinistra del video visto che qui l'astronave madre sarà molto più "saporita". Prestare attenzione anche al fatto che la nostra velocità di spostamento orizzontale è identica a quella della "mother ship" e tenetevi quindi pronti appena essa compare dalla sinistra.
Quando i mutanti inizieranno ad avanzare verso l'alto, inoltre, cercate di colpire per primo quello che si trova più in alto di tutti, dimenticando per un momento le astronavi madre (altrimenti, come già ben sapete, tornerete al primo schermo).
Se siete alle strette con due mutanti alle estremità del video,eliminatene uno e "buttatevi" addosso all'altro se non pensate di poterlo eliminare col "fire": con la opportuna rapidità d'esecuzione questo sarà uno de trucchetti che maggiormente vi torneranno utili durante le vostre sfide con questo terribile Pedes & Mutants.

CONCLUSIONI – Si tratta indubbiamente di un gioco piuttosto particolare proprio per l'estrema confusione che si verrà a creare durante la partita.
Personalmente non ne sono rimasto particolarmente entusiasta in quanto lo ritengo piuttosto "ristretto" rispetto ad altri giochi del genere, forse perché si è dovuto operare solo su 3,5 K.
Nella "giocoteca" per VIC inespanso, comunque, rappresenta senz'altro una cassetta tra le più colorate e vivaci ed anche più veloci da caricare con i suoi due minuti (quattro se volete anche le istruzioni).

Alessandro Diano

Mentre sei in coda ti accorgi di un movimento dietro il quarto sportello, quello chiuso. L'istinto ti dice che stanno per aprirlo, dandoti la possibilità di arrivarci per primo. Decidi di restare al tuo posto (67) o ti butti sperando che nessun altro se ne sia accorto (92)?

ZONE RANGER

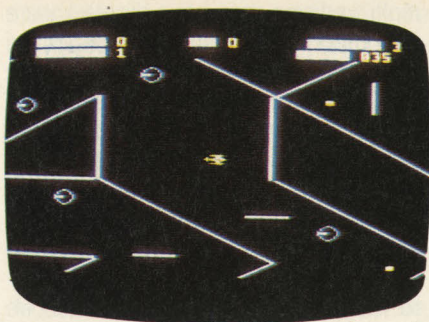
IL GUARDIANO DELLO SPAZIO
Casa produttrice: ***ACTIVISION***
Sistema provato: ***ATARI 600XL***
Compatibilità: ***ATARI 400/800/800XL***

Come sembra lontano il tempo di SPACE INVADERS! Ma per gli aficionados di questo genere ecco ZONE RANGER, un gioco che pur senza avere niente di originale raccoglie alcuni elementi da famosi successi arcade, come BOSCONIAN e SINISTAR, ed anche un pizzico di ASTEROIDS, DEFENDER ed altri. Fatte ovviamente le debite proporzioni il risultato è tutto sommato abbastanza gradevole.

COMANDI – Indispensabile un joystick, l'astronave del nostro eroe si può muovere nelle classiche otto direzioni, e nelle stesse sparare così com'è orientata. Il fuoco è a getto continuativo semplicemente tenendo premuto il tasto. Ciò va a tutto vantaggio delle vostre delicate dita di...videomaniaci, vista soprattutto la velocità veramente sorprendente dell'azione.
Per lo stesso motivo vi consigliamo un jouystick a ventose, e meglio si presta al controllo di un'astronave guizzante, quasi "scivolosa".

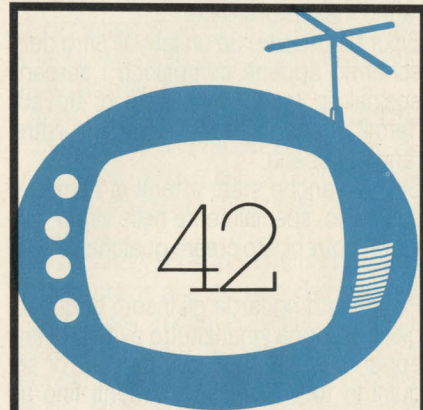
È possibile giocare in due ma usando lo stesso comando per alternarsi alla guida dopo ogni eliminazione.

IL GIOCO – La vostra è un'avventura disperata, in quanto non c'è un punto finale da raggiungere per avere promozioni, investiture od altro, tuttavia nel corso delle vostre missioni potrete prendervi non poche soddisfazioni, viaggiando nello spazio a velocità supersonica, raccogliendo gemme fluorescenti, colpendo i vari nemici ed evitandone altri. Cominciate il gioco con una dotazione di quattro astronavi, mentre avete un tempo limite per concludere la vostra spedizione, scandito dal solito maledetto COUNT-DOWN TIMER.

OBIETTIVO – Il vostro scopo è eliminare diversi satelliti solo apparentemente sparpagliati nello spazio, ma in realtà simmetricamente disposti in file orizzontali e verticali composte di quattro satelliti ciascuna.
A causa della velocità e della difficoltà (almeno iniziale) ad avere un preciso controllo della navicella, e considerando che questi satelliti sono stati programmati a distanza tale l'uno dall'altro da non vederne mai due contemporaneamente, né orizzontalmente né verticalmente, in principio come detto potreste far un pò di confusione nel rintracciarli. Fate attenzione allora alle scariche elettriche, delle linee intermittenti che rappresentano dei veri cordoni ombelicali tra un satellite e l'altro. Attenzione: le linee verdi si possono attraversare, quelle rosse no (è un pò come un semaforo, no?). Inoltre quando un satellite è colpito non è più in grado di emettere segnali per diventare solo "ricevente". Infine se colpite tutti e quattro i satelliti di una stessa fila spegnerete la scia su tutta la linea.
Una volta eliminati tutti i 16 (4X4) satelliti la vostra prima missione sarà terminata.
Il tempo si fermerà accreditandovi un bonus punti (vedi sezione punteggio).
Il gioco precede poi a un livello successivo, ovviamente più complicato, e così via fino...alla morte! Suvvia, non spaventatevi, tanto è un...videogioco!

SCHERMI – Come avrete certamente intuito il gioco è a scorrimento, orizzontale, verticale e diagonale, anche se non si può definire multischermo poiché in realtà cambiano solo i vari soggetti mobili presenti, mentre lo sfondo è praticamente sempre lo stesso. C'è però una specie di "terza dimensione", l'INNER SANCTUM, una sorta di labirinti, sempre a scorrimento multiplo, molto affascinante, percorso da righe ed entrate azzurre e viola. Si possono attraversare le prime ma non le seconde. All'interno di questo labirinto vi sono delle gemme luminose da raccogliere. Queste sono molto importanti poiché vi potranno permettere di accellerare i tempi di eliminazione dei satelliti infatti, pur non dandovi punti direttamente, se una volta usciti dall'INNER SANCTUM riuscirete a toccare lo SKYWAY PATROL (pattuglia di perlustrazione) egli per ogni gemma raccolta eliminerà un satellite accreditandovi i corrispondenti punti.
Delle porte marroni vi permettono infine di tornare nella dimensione normale.
Lo schermo riporta rispettivamente il punteggio, il livello di gioco, le astronavi a disposizione e il conto alla rovescia del tempo.

ALTRI ELEMENTI DEL GIOCO
SATELLITI: una volta colpiti esplodono ma non scompaiono: si rimpicciolliscono e il toccarli vi costerà la perdita di una vita.
ASTEROIDI: molto ben realizzati, ricordano quelli di SINISTAR; se colpiti si scompongono: attenti ai frammenti!
REPAIRBOTS: sono degi scudi sferici che possono rigenerare i satelliti già colpiti e cercano di venirvi addosso con traiettorie fastidiose.
BOOMERANGS: pericolosi nemici, ricordano gli aerei di BOSCONIAN. Sono molto veloci, meglio girare al largo!
BOMBE: se vi scoppiano anche solo vicino...addio ZONE RANGER: uomo avvisato...
WARP HOLES: questi "buchi deformati", se ci finirete contro, vi daranno l'impressione di avervi distrutto: niente di più falso: riceverete una scossa che vi porterà in un'altra zona dello schermo (esattamente come l'iperspazio di ASTEROIDS); utile nelle situazioni disperate.
SONIC SPARKLERS (diamanti sonici): sembrano delle libellule bianche, e servono come gli spinaci del vecchio POPEYE: vi daranno invincibilità fino allo scomparire di una linea di energia apparsa al momento del contatto.
SUPER PORTAL: è l'entrata per l'INNER SANCTUM.
SETTIMA DIMENSIONE: è una porta che vi conduce al settimo livello. Può essere redditizia poiché avrete la posssibità di fare molti punti, ma le difficoltà sono esattamente proporzonali: finché siete principianti non risulterà molto producente.

PUNTEGGIO – ASTEROIDE GRANDE Punti 5
ASTEROIDE PICCOLO " 2
SATELLITE " 25
REPAIRBOT " 25
TEMPO " 2 per
ogni unità tempo risparmiata.

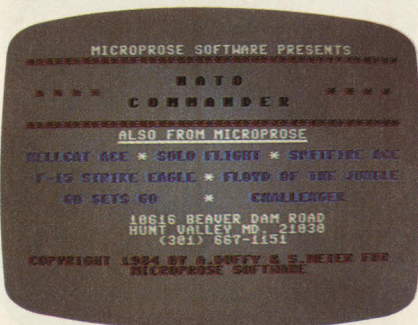
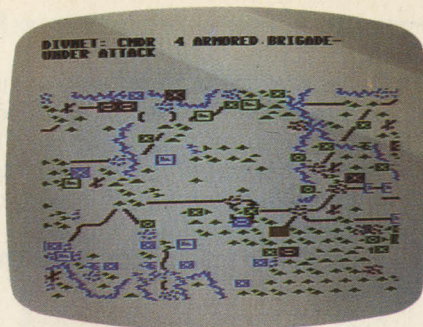
STRATEGIA – Un consiglio innanzitutto, prima di buttarvi alla cieca in missione esercitatevi nel controllo della navicella, tralasciando per il momento il punteggio. Una guida precisa vi farà risparmiare un sacco di tempo (che è denaro...pardon, punti), vi eviterà di ripercorrere continuamente la stessa zona e vi consentirà di sfuggire ai nemici nelle fasi più calde del gioco.
Cercate subito i vostri alleati: non fatevi "ingolosire" dal fuoco continuo che avete a disposizione, prendete al volo gli Sparklers (soprattutto all'inizio sono abbastanza diffusi), e sparando e speronando farete delle "stragi" di nemici (anche

Quello ti guarda con fare allibito, poi risponde: "Non so, è il primo giorno che lavoro in comune. Non sapevo nemmeno che ci fosse un ufficio bolli!"
Comunque, gentilmente, ti consiglia di chiedere oltre la porta che gli sta accanto (74).

se in questo gioco essi si rimpicciolisco-no ma non scompaiono mai definitiva-mente).
Inoltre l'INNER SANCTUM con le sue gemme vi semplificherà l'eliminazione dei satelliti. Purtroppo si può usare solo una volta per livello.
Infine siate ordinati: un pattern ragionato, anche se magari lento, vale più di mille scorribande a casaccio.

CONCLUSIONI – Per gli incontentabili in questo gioco mancherà qualcosa come effetti sonori (vista la potenzialità dei computers Atari), e qualche grosso bersaglio appagante dal punto di vista grafico come super astronavi o basi nemiche (vedi BOSCONIAN); in ogni caso le minuscole sagome dei protagonisti hanno un'ottima grafica e vivaci colori.
La velocità è incredibile (niente da invidiare agli "arcade"), quindi se siete il joystick più veloce del WEST (ma all'EST erano tutti lenti...?) e amate gli space games non potrete di sicuro restare delusi!

Massimo Jacomelli

NATO COMMANDER

IL COMANDANTE DELLA NATO
Casa Produttrice: ***US GOLD***
Sistema provato: ***CBM 64***
Compatibilità: **–**

Negli ultimi giorni i rapporti giunti dai servizi segreti dislocati in Germana Est erano sempre più preoccupanti: esisteva la possibilità di invasione da parte del Patto di Varsavia.
Eventualità del genere erano all'ordine del giorno da anni... ma ora l'inevitabile era accaduto. Le truppe sovietiche avevano occupato Berlino e stavano marciando già su Bonn.
Era scoppiata la guerra, la 3ª guerra mondiale....

Preoccupati? Se questa piccola introduzione corrispondesse alla realtà si dovrebbe essere più che spaventati, ma per fortuna si tratta solo della trama di un gioco della US Gold, casa software che si diverte e vuol far divertire i giovani proponendo giochi eccessivamente improntati su guerre, morte e distruzione: decisamente poco educativo.
Non possiamo comunque non notare che i programmi sono eccellenti.

Basterà che voi giochiate a questi giochi di guerra, dove la morte simulata si spreca, solamente sul vostro Commodore.

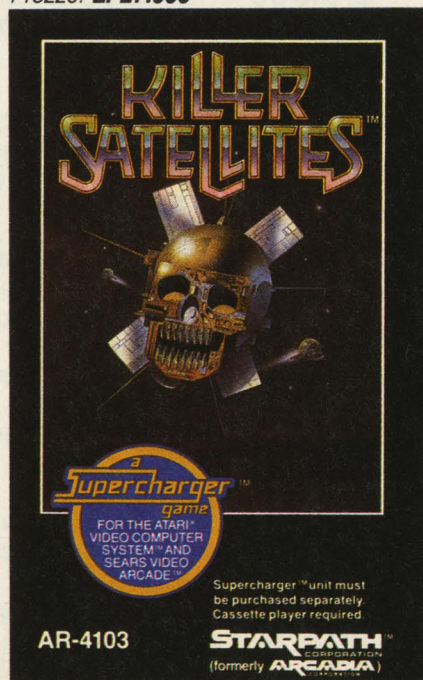
IL GIOCO – Terminato di caricare il programma, premendo il tasto F1, potrete vedere le seguenti opzioni:
0 Demo
1 attacco di sorpresa
2 Hannover/Hamburg
3 Attacco da parte NATO
4 L'opzione italiana
5 La battaglia di Germania
Ognuna di queste opzioni rappresenta le simulazione di situazioni politiche o tattiche in cui si potrebbe sviluppare un'eventuale (si consiglia di toccare ferro o eventuali porta fortuna) 3ª guerra mondiale.
Più dettagliatamente le opzioni riguardano le seguenti situazioni:
1) Attacco di sorpresa.
In questa opzione le forze NATO devono arginare il dilagare di truppe nemiche in territorio occidentale.
In questa situazione non si ha nessuna penalità se si usano armi chimiche durante i combattimenti o se si perdono città; non si possono comunque utilizzare armi nucleari tattiche.
Le manovre di truppe avvengono solo nella parte superiore della mappa totale del gioco.
2) Hannover/Hamburg
Anche in questo caso si utilizza la metà superiore della mappa. Il vostro compito è quello di mobilitare le truppe NATO e l'AIR FORCES, ovvero le forze aeree.
3) Attacco da parte NATO
Da come si può intuire dal titolo, in questa terza opzione sono le forze NATO che sferrano per prime l'attacco. Ma in questo caso siete svantaggiati da una situazione politica a voi avversa, e nel caso di perdita di città le penalità nei vostri confronti saranno raddoppiate.
4) L'opzione italiana
Il governo sovietico offre un trattato di pace al governo socialista italiano; le truppe NATO, in attesa del "forse" dell'intervento italiano, devono cercare di tenere duro. Le penalità per la perdita di città sono raddoppiate, ma è possibile l'uso di armi nucleari, solo su autorizzazione del Comando.
5) La battaglia di Germania
Le forze del Patto di Varsavia attaccano su tutto il fronte, dal confine Svizzero a quello della Danimarca.
È possibile avere il controllo sulle Forze Armate di ogni nazione.
Scelta l'opzione che più vi aggrada, dovete scegliere il livello di difficoltà a cui intendete giocare, e il tipo di formazione che dovranno assumere le truppe NATO: Brigate (piccole e veloci unità) o Divisioni (unità maggior ma più potenti).
A questo punto, diventerete NATO COMMANDER, ovvero Comandante in capo della NATO a tutti gli effetti.
Apparirà ora la cartina in cui si svolgono le operazioni.
Sulla sinistra sono indicate le vostre truppe (in corrispondenza all'Europa Occidentale), mentre quelle del Patto di Varsavia sono indicate sulla destra.
Al disopra della cartina, sul video, rimane una zona libera: qui verranno visualizzati i rapporti o il tipo di comando che state eseguendo.
Se non si interviene nel gioco potete osservare che l'azione si svolge automaticamente con, ad esempio, l'avanzare delle divisioni nemiche.
Per poter dare ordini alle vostre unità dovete schiacciare il tasto **F**; in questo

modo "congelerete" la situazione ed avrete la possibilità di pensare le vostre decisioni senza l'incessante, quanto temibile, avanzare delle truppe sovietiche dirette dal computer.
Ora vi daremo l'elenco dei tasti che vi permetteranno di "agire"; per i comandi che interessano una singola unità, con i joystick si deve spostare il cursore visualizzato sul video, e una volta che ci si è

posizionati sull'unità interessata si può lanciare il comando.
I comandi sono:
Q: visualizza il rapporto istantaneo sull'opposizione che incontrano i vostri aerei scontrandosi con quelli avversari, e sull'efficacia del supporto a terra della vostra aviazione.
T: visualizza esclusivamente il terreno di combattimento, eliminando quindi (momentaneamete) le unità occidentali e orientali dalla cartina.
C: visualizza il rapporto sulle perdite di uomini e mezzi di entrambe i "contendenti", e vi informa sul grado di penetrazione raggiunto dal Patto di Varsavia all'interno del territorio NATO.
A: se una vostra unità viene a contatto con una nemica, questa può essere attaccata. Se voi intendete anticipare il nemico, o volete far reagire l'unita che si trova sotto attacco, premete il tasto **A**, e con il cursore vi posizionate sul nemico. Premendo il tasto **FIRE** vi verrà visualizzata una serie di diversi tipi di attacco: normale, accellerato o chimico.
Starà a voi scegliere quello che ritenete più adatto; vi ricordo comunqe che l'attacco chimico, in deteminate opzioni, può comportare delle penalità.
M: se intendete far indietreggiare una vostra divisione o portarne un'altra dalla retrovie al fronte, dovrete premere il tasto **M** e dare la posizione di destinazione spostando il cursore e premendo poi **FIRE**.
O: per impartire ordini ad aerei o unità elicotteristiche. Per quanto rigarda gli elicotteri è possibile utilizzare anche il tasto **A**, con la differenza che questo tipo di unità può attaccare anche divisioni nemiche non adiacenti.
S: per salvare il gioco in caso di interruzioni.
X: per cancellare un ordine.
Al termine di ogni giornata di combattimento vi verrà fornito un accurato rapporto sulla situazione strategica, politica del momento.
Nel caso non abbiate svolto con efficenza il vostro compito verrete destituiti, se invece sarete dei buoni comandanti, potrete assistere la vittoria o disfatta delle truppe NATO.

CONCLUSIONI – Il gioco è ottimo, e se siete dei guerrafondai provatelo.
Io comunque preferisco passare le mie giornate di fronte a programmi più tranquilli. Un WordProcessor è più salutare.
Jo Marc Erba

KILLER SATELLITES

SATELLITI ASSASSINI
Casa produttrice: ***STARPATH***
Sistema provato: ***GEMINI SUPERCHARGER***
Compatibilità: ***GEMINI ATARI***
Prezzo: ***L. 27.000***

Intorno alla terra ormai ruotano molti satelliti che l'uomo ha lanciato per utilizzarli nelle telecomunicazioni ma anche per scopi non meno importanti come le previsioni metereologiche a breve e lunga scadenza.
Non vi siete mai chiesti che fine fanno questi satelliti dopo che hanno terminato di fornirci il loro prezioso aiuto? Ma è ovvio!!!!!
Precipitano sulla terra con lo scopo di distruggere ogni forma di vita.
O almeno questo è ciò che pensano gli ideatori del gioco.

OBIETTIVO – Quale potrebbe essere il vostro obiettivo se non quello di difendere le sorti dell'intera umanità?
Alla guida di un potentissimo aereo a reazione dovrete fronteggiare l'attacco di tutti i satelliti e meteoriti che a notevole velocità cercheranno di lanciarsi contro le città per raderle al suolo. Ovviamente dovrete anche difendere voi stessi. Per fronteggiare la situazione il vostro aereo dispone di una potentissima arma laser, letale per tutti i tipi di satelliti nemici ma purtroppo assolutamente inutile contro i meteoriti.
Oltre ai satelliti infatti dovrete evitare, ma solo evitare, qualunque tipo di contatto

Arrivi allo sportello informazioni. Ma alla tua domanda l'addetto scrolla il capo e mormora che è un bel problema: "Hanno ristrutturato i corridoi, le scale, dirlo così sui due piedi..."
Capisci allora che devi aiutarlo a ricordare. Per farlo gli offri 500 lire (64) o gli racconti che anche un tuo zio fa il commesso in comune, e che capisci quanto sforzo gli costa quella indicazione (52)?

con i meteoriti rossi che ogni tanto pioveranno sul pianeta.
Qualuque tentativo di distruggerli si rivelerà del tutto inuitle e anzi vi farà solo sprecare un enorme quantità di colpi.
Fortunatamente tutto il suolo terrestre è protetto da un barriera di energia che riesce a disintegrare ogni meteorite salvando così le città. A sua volta la barriera è inutile contro i satelliti. A voi il compito di distruggerli prima che possano toccare il suolo terrestre e provocare morte e distruzione.
Ah!! Dimenticavamo di dirvi la cosa più importante e cioè che la barriera di energia è letale per il vostro aereo perciò evitate assolutamente il contatto con il suolo.

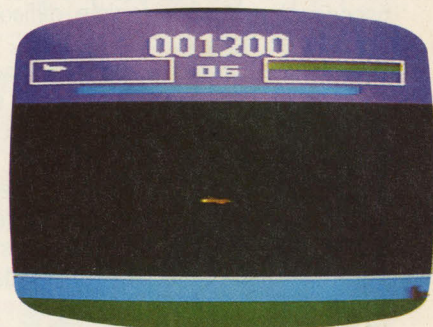
SCHERMI – Lo schermo è unico, a scorrimento orizzontale. Anche se è lo scenario a muoversi intorno a voi, avrete comunque l'impressione di guidare il vostro velivolo a velocità sempre più elevate. Qualunque sia la velocità del vostro mezzo noterete che la sua posizione è centrale.
E parliamo ora dello schermo di gioco in modo più approfondito.
Innanzitutto, in alto al centro avete il vo-

stro punteggio totale che ovviamente aumenterà tutte le volte che colpierete un satellite o risparmierete del carburante alla fine di ogni round di gioco o completerete una fase di combattimento.
Un pò più in basso a sinistra, avete invece il numero di aerei a disposizione, 6. Il numero è fisso indipendentemente dal livello di difficoltà che avrete selezionato prima dell'inizio partita.
Sotto il punteggio totale avete il livello di gioco. È interessante notare che avete un enorme numero di opzioni di difficoltà (da 1 a 95) e ogni volta che riuscirete a portare a termine una fase di gioco salirete automaticamente di un livello.
Provate per curiosità a giocare al livello 95 e se riuscirete a resistere con un aereo più di un minuto e mezzo potete considerarvi dei campioni.

Esatto!!! Finalmente il tuo certificato è pronto!
Ma per ritirarlo devi ancora versare 600 lire di tassa-pratica. Ti sono rimasti spiccioli? Speriamo di sì.

A questo livello infatti è a dir poco pazzesco riuscire a muoversi in un cielo pieno zeppo di satelliti e di meteoriti che cercano in tutti i modi di entrare in collisione con il vostro aereo.
Molto importanti sono le due indicazioni di gioco situate in alto a destra.
La prima indicazione è rappresentata da una barra verde che indica il livello di carburante.
All'inizio del gioco avrete a disposizione 4800 litri di carburante.
Tutte le volte che vi muoverete vedrete diminuire i litri di carburante e potrete sempre avere la siutazione sotto controllo controllando che la barra non si rimpioccilisca troppo.
Vi ricordiamo inoltre che tutte le volte che riuscirete a portare a termine una fase di gioco, il vostro aereo si rifornirà automaticamente.
Cercate comunque di risparmiarne il più possibile poiché alla fine di ogni round, per ogni 100 litri di carburante risparmiato, otterrete 10 punti.
Se durante il gioco doveste rimanere "a secco" vi schianterete inesorabilmente al suolo perdendo così uno dei 6 aereoplani.
Sotto la barra verde avete invece un altro indicatore non meno importante relativo alla vostra arma laser.
Infatti pur disponendo di un numero illimitato di colpi dovrete fare molta attenzione a non far surriscaldare troppo l'arma. Ovviamente, più velocemente sparerete, maggiore sarà il suo surriscaldamento.
Quando questa barra marrone sarà arrivata al massimo, non potrete più sparare e dovrete attendere alcuni secondi prima che inizi a raffreddarsi.
Per questo motivo è fondamentale imparare a non sprecare inutilmente le munizioni che avete a disposizione.
RADAR: sicuramente questo è lo strumento più importante poiché vi indica in modo chiaro e preciso la posizione di tutti i killer satellite rispetto alla vostra posizione centrale.
Purtroppo non vi indica la posizione dei meterориti, ma che volete non si può avere tutto!
Infine c'è la barriera di energia protettiva che come vi abbiamo detto serve per distruggere qualunque meterorite.
Questa barriera funziona automaticamente e non può essere mai disattivata.

COMANDI – Il comando è sempre il famigerato joystick con il solito pulsante di fuoco. Con il joystick dirigerete il vostro mezzo nelle 4 direzioni, mentre con il pulsante rosso potrete azionare la pistola laser.
Prima di iniziare la partita, sulla console dovete decidere, utilizzando il pulsante GAME SELCT, a quale livello di difficoltà giocare.
Molto importanti in questo caso sono i due pulsanti "Difficulty" A e B.
Infatti questi due tasti hanno una funzione ben distinta tra loro, ma che può essere combinata insieme per rendere più vario il gioco.
Il pulsane Difficulty A e B sitato sulla parte destra della console pemette di varia-

re le caratteristiche dell'arma laser. Posizionato su A, permette di sparare a "raffica" con una notevole velocità e senza interruzioni; viceversa, posizionato su B potrete sparere un solo colpo alla volta.
Il pulsante Difficulty A e B che invece si trova a sinistra, serve a controllare la velocità generale dell'aereo.
Nella posizione A la velocità è più lenta e allo stesso tempo è maggiore la sua decelerazione. Nella posizione B la sua velocità è maggiore ma minore è la decelerazione.
In questo modo sarà possibile scegliere ad esempio l'aereo più veloce insieme ad un arma più lenta o più veloce.
In ogni caso le possibilità sono 4 e possono essere combinate indistintamente tra loro.

IL GIOCO – Una volta che avrete scelto il livello di gioco, l'arma e il tipo di aereo potete iniziare a giocare.
Una simpatica musichetta accoglierà l'entrata in scena di uno dei vostri 6 aerei. A questo punto, osservando il radar potrete partire alla ricerca dei satelliti prima che questi tocchino il suolo terrestre.
Ci sono 8 diversi tipi di satelliti ognuno dei quali se colpito vi darà un diverso punteggio.
Naturalmente un punteggio più alto corrisponderà ad una maggiore difficoltà nel colpire il nemico.
Durante le prime partite, vi capiterà facilmente di andare a "cozzare" contro i satellti nemici prima ancora di rendervi conto della loro posizione.
Questo perché vi occorrerà un pò di tempo prima che riusciate à raggiungere una perfetta coordinazione tra la vostra posizione e quella dei nemici sul radar.

CONCLUSIONI – Il gioco è carino anche se ricorda volutamente o no i vari Defender e simili. Resta comunque un gioco ben congeniato e avvincente con delle caratteristiche anche grafiche davvero indovinate.
Molto realistico è l'effetto di accelerazione e decelerazione così come l'effetto visivo dell'aereo che crolla al suolo in fiamme dopo essere stato colpito. Il sonoro infine è in generale più che buono: essenziale e molto preciso ai fini del gioco.

Stefano Tucciarelli
Rosy & Romy

F-15 STRIKE EAGLE

F-15 ATTACCO DELLE AQUILE
Casa produttrice: ***MICROPROSE SOFTWARE***
Sistema provato: ***C64***
Compatibilità: ***APPLE II E ATARI COMPUTER***
Prezzo: ***L. 25.000***

"Base VG a pilota, l'ordine è di penetrare in territorio nemico e distruggere il quartiere generale. Passo."
"Qui pilota. Ordine ricevuto!"
"Attenzione! Base VG a pilota. Ti stanno inseguendo 2 MIg ed un Sam 7 è sulla tua scia. Buona Fortuna."
"Qui pilota. Grazie dell'augurio. Ne ho bisogno. Passo e chiudo."
Questo dialogo non è uno scherzo!
Perché i piloti siete proprio voi, gli unici in grado di affrontare una situazione così insidiosa.
Vi chiederete con che cosa. Ma è semplice! Con un Commodore 64 e con il programma F-15 STRIKE EAGLE.
Ma ora non distraetevi troppo, il missile antiaereo si stà avvicinando sempre più.

IL GIOCO – Terminato di caricare il programma, vi apparirà sul video un menù che permetterà di scegliere: il livello di gioco, premendo il tasto F-l, che può essere ARCADE (facile), ROOKIE (medio-facile), PILOT (medio-difficile) e ACE (letale!); una delle sette missioni di guerra a vostra disposizione premendo il tasto F-3.
Infine con il tasto F-7 vi troverete nei cieli, pronti ad esserne i dominatori, i nuovi Baroni Rossi.
Ma per ora, giù le mani dalla tastiera e dal Joystick (indispensabile per il movimento dell'aereo)!
Se non continuate a leggere questa recensione-lezione di volo, non sarete mai all'altezza di affrontare lo spazio aereo irto di pericoli: i micidiali Mig e i terribili Sam, missili antiaerei che non abbandonano il bersaglio sino a che non lo hanno colpito.
OK! Ma prima di incominciare a documentarvi sull'intricatissima quanto completa strumentazione del vostro personal F-15, occorre spendere qualche parola per parlare delle missioni che il programma vi consentirà di vivere.
Queste sono sette, e vi permetteranno di trasferirvi in altrettante ambientazioni che vanno dalla Siria al Vietnam.
Ambientazioni che similano alla perfezione scontri ed attacchi aerei accaduti realmente e che voi dovrete ripetere con successo; potrete così parteciapre al duello aereo tra aerei americani e libici (19 Agosto 1981) oppure potrete assalire la centrale nucleare irakena a Bagdad (7 giungo 1981).
Se siete dei guerrafondai avrete senz'altro capito che questo è il gioco per voi, e il tutto senza il rischio di essere riempiti di piombo, perché il vostro schermo è a prova di proiettili (quando mi vengono queste battute non so se mettermi a ridere o a piangere!).
Dopo questa parentesi, possiamo iniziare ad illustrarvi il modo di utilizzo di questo potentissimo caccia supersonico; prima dobbiamo inserire il codice di identificazione, codice che troverete all'interno del ricchissimo e completo manuale fornito insieme al gioco.
Lo schermo, come in ogni simulazione di volo, è diviso in due parti: in basso appare la strumentazione, mentre in alto potete anche avere una posteriore premendo la SPACE BAR.
A differenza dei normalissimi aerei da turismo o di linea, nel tettuccio dell'F-15 sono contenuti numerosi indicatori che sono, partendo da sinistra: il tachimetro e al suo fianco l'altimetro, al centro c'è invece una specie di mirino, che durante il combattimento serve per inquadrare e centrare gli aerei avversari, mentre per la navigazione, mediante delle barrette orizzontali, serve per conoscere il tipo d'assetto che ha il vostro aereo, e quindi se vi state alzando o abbassando di quo-

ta o se state viaggiando obliquomente. Il computer di bordo visualizzerà anche quattro puntatori che vi serviranno per sapere l'angolo e il punto di caduta delle bombe che intendete sganciare, e per conoscere da che punto si sta avvicinando un aereo o un missile.
Per quanto riguarda l'ultimo puntatore, chiamato NAV, la sua posizione è determinata dall'obiettivo che avete prescelto per il vostro attacco.
Questa operazione viene effettuata mediante la mappa della zona d'operazione (in basso a sinistra, tra la strumentazione) ed un piccolo indice che potete spostare con i tasti del cursore; a seconda di dove avete lasciato questo indice, il puntatore sul tettuccio vi mostrerà la direzione che dovete prendere per arrivare al luogo indicato nella mappa.
L'ultimo display nella parte superiore è quello che vi informerà, tramite dei chiari messaggi, del risultato dei vostri bombardamenti o scontri, delle condizioni del veivolo, del numero di colpi rimasti alle vostre mitragliatrici e così via.
Possiamo ora a descrivere il resto della strumentazione che si trova nella metà inferiore del video; nella fascia superiore di questa zona ci sono tre indicatori che visualizzano, incominciando da quello destro: la potenza sviluppata dai motori (min 55% – max 100%); il grado di angolazione, rispetto al Sud, a cui siete rivolti; la velocità dell'aereo espressa in Mach.
Al di sotto di questa fascia abbiamo invece tre blocchi distinti; quello a sinistra raffigura la mappa della zona di operazione che, oltre alla funzione sopra descritta, vi mostrerà la posizione vostra e della vostra base, e delle postazioni missilistiche, degli aereoporti e obiettivi (alle 11.30 p.m. non mi ricordo più se si scrive con una o due B, ma per me fa lo stesso) nemici.
Il blocco centrale è invece costituito da un radar d'intercettazione e da alcune spie. Il radar consente una risoluzione che può variare da una zona di 400 miglia quadrate ad una di 6400; il tasto per cambiare la risoluzione è R.
Le spie contenute in questo blocco (sopra i radar) sono: allarme di possibile intercettazione da parte di un aviogetto nemico, segnale di quota troppo bassa, allarme di riserva del carburante.
Del carburante potrete anche conoscere la quantità che vi è rimasta grazie ad un display che, situato sotto il radar, ve ne darà il valore, espresso in pounds (?).
L'ultimo blocco è rappresenato da un piccolo aereo stilizzato che mostra il numero e i tipo di armi a vostra disposizione: quindi quante bombe, missili a medio

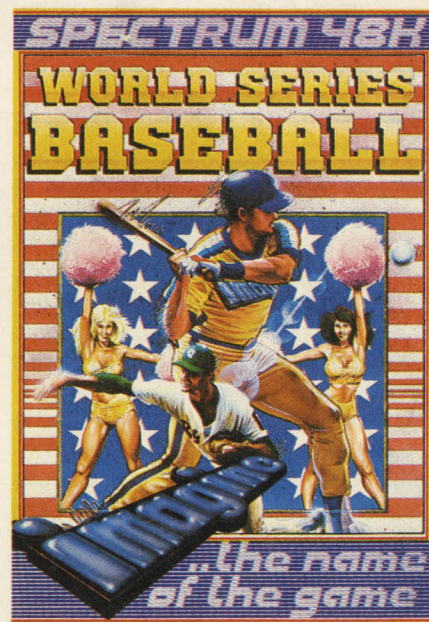
Quello monta su tutte le furie, caccia un urlo possente che attira lo sguardo del vigile di servizio appostato lì accanto. Conclusione: una multa per oltraggio a pubblico ufficiale e la diffida a porre un'altra volta piede in quel palazzo. La tua ricerca è miseramente giunta al termine!

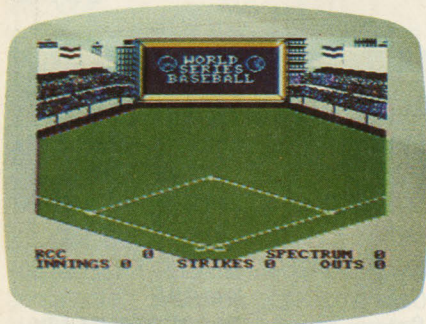
o corto raggio, e dispositivi anti-missile avete ancora.
Per selezionare il tipo di armamento che vi occorre, premete il tasto M per i missili a media portata ed S per quelli a corta, B per le bombe, G per le mitragliatrici.
Per vedere se avete operato correttamente, un piccolo dispaly vi segnalerà il tipo di arma che avete attivato, e che potete usare premendo il tasto di fuoco sul Joystick.
Per quanto riguarda i sistemi di difesa anti-missile, essenziali per poter sorvolare in zone ben protette, questi sono di due categorie: i Flare e gli ECM.
I primi sono costituiti da esche coloriche che attirano contro di se i missili nemici guidati dagli infrarossi; li potrete lanciare con il tasto F.
Gli ECM, speciali dispositivi di disturbo elettro-magnetico possono essere attivati con il tasto E; la loro efficacia diminuisce notevolmente dopo che sono stati usati alcune volte.
Gli ultimi comandi che dovete conoscere sono, escludendo il movimento dell'aereo che può essere fatto solo con un Joystick:
P per interrompere la missione;
A per accellerare al massimo e istantaneamente l'aereo;
SHIFT e ESC per espellervi dall'abitacolo in caso di pericolo;
da 0 a 9 per aumentare o diminuire la potenza del motore (es: 0=55%, 1=65%,...).
E con questo è tutto. Avete letto tutto? Sì? Allora partite subito ad affrontare la vita, il divertimento è assicurato (nonsense incredibile).

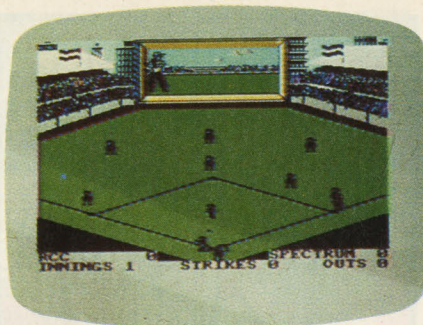
CONCLUSIONI – Tralasciamo i consigli di strategia e tattica perché il manuale del gioco comprende un vero e proprio corso di tecniche e attacco su un caccia bombardiere come il vostro, passiamo quindi alle considerazioni.
Il pregio di questo programma è quello di simulare alla perfezione un caccia F-15, dando così l'impressione al giocatore di trovarsi veramente su un incredibile areoplano in grado di affrontare battaglie all'ultimo sangue e decisamente (sin troppo) realistiche.
Una cosa è certa, sino a che la guerra si combatterà solo con il vostro computer e con questo programma ci sarà da divertirsi.

Fabrizio Guccione e il biss

WORLD SERIES BASEBALL

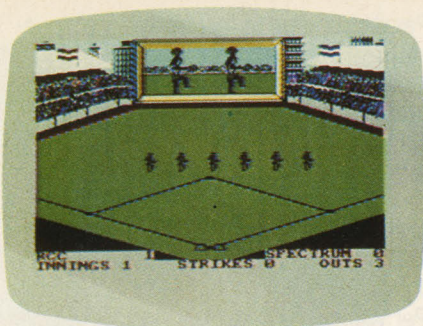
CAMPIONATI MONDIALI DI BASEBALL
Casa produttrice: ***IMAGINE***
Sistema provato: ***ZX SPECTRUM 48K***
Compatibilità: ***COMMODORE 64***
Prezzo: ***L. 22.000***

Benvenuti al campionato del mondo di BASEBALL!!

Così si annuncia questo gioco della rinata IMAGINE, dedicato appunto al famoso sport americano. Poiché i programmi relativi al FOOTBALL AMERICANO hanno riscosso molto successo anche in Europa, perché non dovrebbe succedee altrettanto con un altro sporto tipicamente "stelle e strisce" come il BASEBALL? Perciò, detto... fatto, eccoci sfornato anche questo programma, che si vá ad aggiungere alla ormai folta lista di simulazioni sportive per lo Spectrum.

I COMANDI - Terminato il caricamento, sul video appare il menù principale, le cui istruzioni sono: A = inizio del gioco; I = istruzioni di gioco; P = scelta del numero di giocatori; L = scelta del numero di "innigs" da giocare; C = selezione dei controlli del game (tasti ridefinibili o joystick); d = livello di difficoltà (ne sono previsti 3). Quando, in questa fase, viene premuto C, appare sullo schermo lo schermo relativo ai comandi e vi vengono concesse 3 differenti possibilità d'intervento: J per selezionare il o i joystick (premendo più volte per scegliere l'interfaccia che preferite), D per ridefinire i tasti ed ENTER per quando avete fatto la vostra scelta.
Poiché il gioco è previsto per 1 od anche 2 giocatori (uno contro l'altro), ogni contendente può scegliere il tipo di controllo che preferisce, badando bene, se entrambi usano i tasti, di non utilizzarne uno già scelto dall'avversario.

IL GIOCO - Poiché il BASEBALL non è ancora molto conosciuto in Italia, sarà bene dare innanzitutto una ripassatina alle regole.
Il campo di gioco è composto da un pentagono, all'interno del quale è inserito un rombo che ha ad ogni vertice una delle quattro basi. In una di queste, la casa base, è situato il battitore, mentre il lanciatore è posto al centro del rombo. Il

gioco si svolge in questo modo: il lanciatore esegue il lancio della palla verso il battitore, che deve colpirla al volo roteando la mazza. Se il colpo riesce, il battitore deve correre verso la prima base, prima che questa venga occupata da uno dei difensori in possesso di palla, oppure prima di essere toccato da uno di questi. Se avete eseguito una buona battuta, in modo che i difensori debbano impiegare un pò prima di raccogliere la palla, potete cercare di raggiunger più di una base. Calcolate però bene i tempi perché ciò è molto rischioso.
La squadra che lancia si dice in difesa, mentre chi controlla il battitore è l'attaccante. Quando il battitore manca o colpisce la palla in modo irregolare, gli è assegnato uno "strike"; al terzo "strike" il battitore è eliminato. Inoltre, gli attaccanti perdono un uomo anche quando questi viene toccato prima di essere in base, oppure quando la palla viene raccolta al volo dai difensiori. Quando sono stati eliminati 3 giocatori, le parti si invertono e la squadra in difesa passa all'attacco.
Quando entrambe le squadre sono state in attacco, si è giocato un "inning"; le partite reali durano 9 "innings", mentre qui c'è la possibilità di giocarne anche soltanto 3 o 6.
Passiamo ora alla descrizione del gioco vero e proprio.
Il campo è inaquadrato dall'alto e lo potete vedere come se foste uno spettatore. I giocatori sono quindi visti da lontano, risultando perciò piuttosto piccoli. Per darvi la possibilità di distinguere i dettagli di lancio e battuta, proprio davanti a voi è posto un grande tabellone a display elettronico (molto diffuso negli stadi U.S.A.), sul quale sono inquadrati in primo piano, sia il lanciatore che, in seguito, il battitore. È qui e non sul campo, che dovrete guardare per eseguire una buona battuta. Il resto del gioco, però, dovrete seguirlo osservando il campo, non il tabellone. Tutto chiaro?... speriamo di sì.
Quando il battitore ha colpito la palla, correrà automaticamente verso la prima base, mentre, se vorrete correre fino ad una successiva, dovrete farlo voi stessi, tramite i comandi preposti. Il difensore, invece, dopo il lancio controlla uno dei ricevitori, ed esattamente quello più vicino al punto in cui si presume debba cadere la palla.
Quando i difensori raccolgono la palla, devono, con il tasto di fuoco, lanciarla o verso una delle basi, oppure al lanciatore, in modo da ripartire con un nuova fase di gioco. Tenete presente che la palla vá automaticamente al giocatore situato nella direzione in cui è voltato chi la lancia.
Quando il lancitaore riceve la palla, prima che il gioco riprenda sul tabellone apprirà il seguente messaggio: "OUTFIELD OUT" oppure "IN". Ciò è relativo alla posizione dei ricevitori esterni. Potrete infatti piazzarli più o meno vicino alle basi, premendo il tasto di fuoco mentre il messaggio è ancora visibile sul display.

PUNTEGGIO - Il punteggio, nel BASEBALL, è una delle (poche) cose semplici. Infatti, si ottiene un punto ogni volta che un attaccante compie, base per base, un giro completo del rombo, ritornando così alla base da cui è partito.
È possibile, naturalmente, ottenere più di un punto ad ogni "inning", il tutto sarà poi sommato per avere il risultato finale.

48

Dopo paziente attesa ecco il modulo con la domanda, che ti costa 1000 lire di soprattassa pro terremotati. Mentre lo compili scopri però che ha validità solo se bollato.
Allora torni dall'impiegato che te l'ha dato per sapere dove si prendono i bolli, ma intanto la fila è avanzata e lui non può più darti retta. Rifare la fila è impensabile.
Accanto allo sportello vedi però un cartello con la mappa del palazzo comunale.
Ti avvicini e lo consulti (38) oppure decidi che puoi anche trovarlo da solo, l'Ufficio Bolli? (56)

STRATEGIA- Non vi parliamo, per nostra incompetenza, di tattiche o di schemi del BASEBALL, ma possiamo ugualmente suggerivi qualcosa.
Chi lancia, ha la possibilità di controllare la traiettoria e la velocità della palla, tramite i tasti o la leva del joystick. Ovviamente, muovendo a sinistra la palla andrà più velocemente, muovendo in giù si abbasserà, ecc. ecc... È facile intuire come sia più semplice ingannare il battitore, cambiando spesso traiettoria alla palla. Dall'altra parte, però, anche il battitore può, con gli stessi metodi, variare l'altezza della mazza, adeguandosi a quella palla per cercare di colpirla in pieno. Avrà la meglio, quindi, quello dei due con i riflessi più pronti.
Agli attaccanti consigliamo di limitarsi a correre per una base alla volta, perché, a meno che non sia stato eseguito un "fuori campo", sarà difficile (alemno contro il computer) non farsi "beccare" dai difensori.
Un consiglio anche a questi ultimi. Quando la palla arriva vicinissima al battitore, non guardate più il display ma posate subito lo sguardo sul campo: avrete così più tempo per calcolare la traiettoria della palla e cercare di prenderla al volo. Ricordate che così facendo eliminerete il battitore, e che questo è uno dei metodi più redditizi per farlo.

CONCLUSIONI- Poiché cerchiamo di non recensire i giochi scadenti, potremmo a volte sembrare monotoni nei giudizi. Anche il BASEBALL, infatti, ci è piaciuto molto, per cui non esitiamo a dichiararlo un gioco degno di merito. Tra le particolarità che apprezziamo, ci sembra giusto considerare la possibilità di poter giocare in due contemporaneamente, l'uno contro l'altro. Purtroppo non sono molti i giochi che lo permettono, almeno sullo Spectrum, quindi ben venga questa opportunità.
Da segnalare, inoltre, tutte queste operazioni di contorno alla partita. Al termine di goni "inning", infatti, sarete brevemente intrattenuti dalle "cheerleaders" (le ragazze pon-pon) della squadra di casa, che saranno inquadrate anche sul tabellone elettronico.
Sempre su tabellone si scatenerà, negli intervalli, l'ironia dei programmatori. Vedrete infatti scorrere la pubblicità di articoli di ogni genere e, come succede spesso in ogni stadio, saranno emessi avvisi rivolti a persone che devono spostare l'auto o altro.
Un giusto tocco di umorismo, quindi, ad un gioco che, pur simulando uno sport poco conosciuto in Italia, è stato realizzato ad ottimi livelli, in modo da renderla piacevole a tutti gli amanti delle simulazioni sportive.

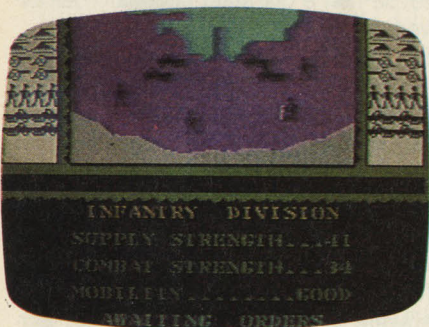
RCC

STONKERS

Casa produttrice: ***IMAGINE***
Sistema provato: ***SPECTRUM 48K***
Prezzo: ***L. 22.000***

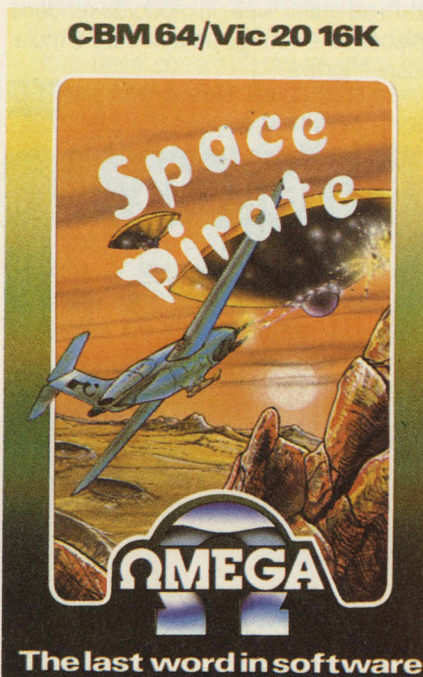
Tuonano i cannoni e i proiettili fischiano vicino alle vostre orecchie.
Ma voi, indomiti come Napoleone o Giulio Cesare, non potete arrestare la vostra avanzata. Oramai le truppe corazzate hanno occupato quasi completamente il quartier generale nemico.
La vittoria è quasi nelle vostre mani, Generali d'Armata!
Questo è ciò che potrete vivere (naturalmente, se siete dei pacifisti vi conviene evitare questo programma) grazie a STONKERS, l'incredibile board-game grafico della Imagine Software.
Uno splendido gioco di simulazione tattica che reca alla perfezione l'atmosfera di una battaglia terrestre; giocando avrete le stesse paure e gioie che avrebbe un comandante di un vero esercito. Ma ora, se volete un buon consiglio, vi conviene mettervi al riparo nel bunker.
Ricordate poi di accendere lo Spectrum.

IL GIOCO – Dopo aver aspettato il lungo quanto immancabile tempo necessario al caricamento di Stonkers dovrete rispondere alle "domande" che vi chiederanno il tipo di periferica che intendete utilizzare (joystick, tastiera...) e la difficoltà che volete affrontare (facile o difficile).
Dopo di ciò, apparirà uno schermo che riporta una carta topografica di un territoiro ai cui fianchi potrete vedere: le unità che avete a disposizione per il combattimento (a destra) e quelle dell'avversario (a sinistra) il vostro perfido computer.
All'inzio del gioco saranno sotto il vostro comando le seguenti unità:
4 divisioni corazzate
4 divisioni di fanteria
4 batterie di artiglieria campale
4 unità di aprovvigionamento.
Queste ultime, a differenza di tutte le altre unità, vengono rimpiazzate ogni volta che la nave dei rifornimenti attracca al porto, che vedrete sulla destra della carta. Un pò più in alto c'è invece il vostro quartiere generale.
Se guardate invece a sinistra, potrete vedere anche il porto e il comando nemico.
Per rendere più suggestivo lo scontro armato, i creatori di Stonkers hanno pensato di dividere il territorio in due parti con un fiume: l'unico modo per attraversarlo sarà quello di passare per un ponte, se non è già stato occupato dall'avversario.
Sulla mappa voi potrete muovere (per mezzo dei tasti da A a L=basso, da Q a P=alto, e CAPS SHIFT e SPACE alternativamente sinistra e destra) un mirino rettangolare che vi permetterà di inquadrare un particolare settore che desiderate ispezionare.
A questo punto, premendo il tasto di Fire (da 1 a 0), la porzione della cartina che stavate inquadrando si ingrandirà permettendovi di vedere le vostre unità e la loro posizione, che potrete mutare con il piccolo cursore apparso al centro della zona presa di mira!
Per muovere una vostra divisione dovrete posizionare (con i tasti già elencati) il cursore sopra l'unità e premere il tasto FIRE.
Verrà così visualizzata, in basso al centro del video la relazione sullo stato dell'unità che vi informa del tipo di unità presa in visione della potenza che possiede in combattimento, degli approvi-

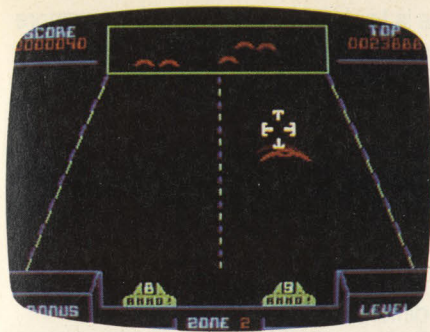
gionamenti di cui dispone e del suo grado di mobilità.
Se intendete quindi spostare la divisione, non vi resterà che muovere il cursore e premere nuovamente il tasto Fire quando raggiungete la destinazione prescelta.
A questo punto vedrete l'unità cominciare a spostarsi automaticamente secondo la traiettoria da voi tracciata; attenzione a non entrare nei corsi d'acqua, le unità non sono anfibie...
Un altro consiglio che vi possiamo dare è quello di evitare i rilievi montuosi.
La scalata è difficile e soprattutto lenta!
Nel gioco assume una grande importanza il rifornimento delle unità di combattimento che, se indebolite, possono diventare facili vittime del nemico.
Per quanto riguarda i combattimenti, sono automatici e avvengono quando le vostre truppe entrano in contatto con quelle guidate dal vostro Spectrum. In questo caso la vostra azienda consisterà nel mandare rinforzi alla zona di fuoco e nel disimpegnare le unità attaccate.

CONCLUSIONI – Ah, la guerra. Finché potremo giocarla con dei super programmoni come questi non ci possiamo lamentare.
Ma ora basta con le parole, un impegno urgente mi chiama: il mio lato sinistro è minacciato da due carri armati.
Boom!

Fabrizio Guccione
Gabriele Petris

SPACE PIRATE

PIRATA SPAZIALE
Casa Produttrice: ***OMEGA***
Supporto: ***CASSETTA***
Sistema provato: ***VIC 20 + 16K***
Compatibilità: ***CBM 64***

Pirata spaziale! Forse è un nome un pò troppo pretenzioso per un gioco che vede le presenti astronavi-pirata completamente indifese di fronte ai nostri colpi; ma, un momento, non è che quel diavolo di programmatore volesse riferirsi a noialtri, eh?

IL GIOCO – Ebbene si, i corsari della situazione siamo proprio noi, in quanto dobbiamo distruggere le altre astronavi le quali (prima volta nella storia dei videogames!) non possono farci nulla! Immagino già i vostri pizzicotti sulle guance e vi "tranquillizzo" dicendovi che, comunque, anche qui si può perdere una vita...
Il gioco è strutturato in quattro diversi livelli di difficoltà più uno (il quinto) che si ripeterà all'infinito (o quasi...).
Ciascun livello termina solo dopo aver eliminato le sei astronavi che attaccano una alla volta, mentre le altre rimangono in attesa della loro sorte in uno schermo-radar posto nella parte superiore del video.
Per distruggere le "navi bersaglio" (questo è il nome delle poverette) abbiamo a disposizione una scorta di missili, limitata a 18 unità, distribuiti in due depositi situati nella parte inferiore del video, uno a destra ed uno a sinistra. Sarà proprio da quest'ultimo che si attingerà quando si sparerà il primo colpo, per poi passare ai 9 missili di destra, una volta esaurito il primo deposito.
Per eliminare le sei disgraziate di ogni livello si hanno a disposizione una settantina di secondi corrispondenti ad un "Bonus" di 500 unità che decresce piuttosto rapidamente in basso a sinistra e, se arriva a zero, fa perdere l'unica vita che si ha a disposizione in questo gioco (almeno questa "vigliaccata" la possiamo concedere alla perfida mente che ha concepito Space Pirate!).
Ma non basta; c'è anche un altro modo per godersi anzitempo la visione di un bel "Game Over": basta far arrivare a zero l'indicatore (o deposito di missili) di destra; evitate quindi di sparare quando siete rimasti con un solo colpo a disposizione. Dovete, invece, aspettare il "rifornimento" munizioni che si scomoderà ogni 100.000 punti e vi farà riavere tutti i vostri 18 preziosi missili che, come avrete ben capito, non vanno assolutamente scialacquati.
Il gioco è in soggettiva, ovvero sul video appare il nostro mirino che rappresenta il punto ove si dirigerà il missile, una volta sparato.
Inoltre nel gioco vi è anche un secondo tipo di astronavi nemiche: si tratta delle "navi rapina" che hanno il compito di eliminare le "target ships" prima di noi: le "rubano" portandole verso sinistra, non

Subito oltre la porta vedi una scala che si inerpica nell'oscurità.
La affronti con determinazione (61) o, preso da angoscia, decidi di tornare indietro (56)?

si sa bene se per metterle in salvo o per distruggerle a loro volta....

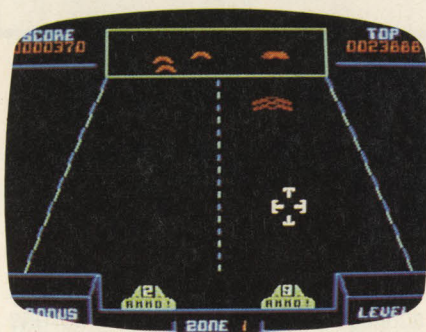
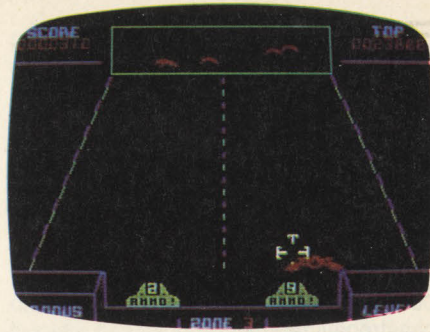
OBIETTIVO **–** Semplicissimo: bisogna raggiungere le socre più "high" che si può prima di esaurire le munizioni o il tempo-bonus a disposizione.

COMANDI **–** Si adopera il joystick per posizionare il mirino lungo tutto il video, mentre il pulsante del fire serve a sparare i missili sulle malcapitate "target ship" e ad iniziare una nuova partita a gioco fermo.

VARIANTI **–** Non ve ne sono, in quanto ogni partita inizia sempre dalla "Wave 1" e prosegue, come già detto, fino alla 5 che andrà ad oltranza.

SCHERMI **–** Quello di presentazione in una videata alquanto folcloristica mostra, oltre ai nomi della Anirog Software ed Omega Software (rispettivamente produttrice e titolare della licenza di Space Pirate), la classifica dei cinque migliori punteggi, con le relative tre lettere iniziali per ciascuno e lo score dell'ultima partita.
Durante il gioco lo schermo risulterà così suddiviso: in alto, rispettivamente a sinistra e a destra, il punteggio in corso ed il top score; in alto al centro lo schermo radar; poco più sotto una specie di strada suddivisa in tre zone immanginarie (ne vedremo più avanti la funzione) dove avverrà l'astronavicidio; in basso, a sinistra il bonus rimanente, a destra il livello in corso, al centro l'indicatore della zona

nella quale si trova la nave bersaglio e, poco più sopra, i due "depositi" di munizioni.

PUNTEGGIO **–** Premesso che le astronavi rapina osno indistruttibili, vediamo come si può incrementare il punteggio.
Le astronavi bersaglio sono senza dubbio il bottino più ghiotto: valgono ben 1000 punti in zona uno (è quella subito sotto il radar), 500 nella due (si trova circa a metà schermo) e 250 nella terza zona (è sotto la precedente).
Vi sono, poi, vari bonus: al termine di ogni livello verranno trasformate in punti le unità rimanenti in basso a sinistra, si riceveranno 2500 punti se le target ships saranno state eliminate tutte con i missili e non con le astronavi rapina, e altri 5000 punti se si riesce a distruggerle tutte nella zona uno. Inoltre ogni 10000 Pts si avranno a disposizione delle munizioni extra.

STRATEGIA **–** Per il primo livello non c'è molto da dire; ci sono solo le astronavi bersaglio: è d'obbligo il bonus da 5000.
Nel secondo livello fanno la loro comparsa le astronavi rapina che, essendo invulnerabili, vanno solo "anticipate" sul tempo, mentre nella terza ondata le target ships ruberanno uno dei missili se riusciranno ad uscire in basso (zona tre) per ricomparire in alto (zona uno): non allarmatevi perché, comunque, ciò aaccade solo se si impiega troppo tempo a colpirle.
Il quarto è una versione veloce del primo livello: è fondamentale un buon colpo d'occhio possibilmente assistito da una mira altrettanto valida.
La quinta wave è un "cocktail" delle precedenti, infatti comprende tutti i personaggi già visti ma con, una velocità media ancora maggiore (anche se non di molto); questa volta ottenere il bonus da 2500 sarà un'impresa davvero ardua mentre quello da 5000 è quasi una chimera...

Un valido suggerimento è quello di piazzarsi in zona uno e di "gettarsi" sulle targets appena escono dal radar, dando sempre un'occhiata al deposito di destra affinché non arrivi a zero.
Se vi ritrovate con un solo missile aspettate il completamento dei prossimi 10000 Pts (infatti il punteggio va su da solo durante il gioco) e riportatevi quindi all'attacco.
Se avete letto attentamente la recensione vi sarete già resi conto che il gioco presenta un "difettuccio" abbastanza clamoroso: basta superare il quarto livello per poter raggiungere il tetto del punteggio (990.990 Pts) senza neanche toccare il joystick!
Al quinto livello, infatti, le astronavi rapina sono talmente veloci che ci penseranno loro ad eliminare le targets prima dello scadere del bonus, il punteggio aumenterà da solo anche se non colpite nulla, e quindi....
Se invece non siete dei pigroni e volete divertirvi in modo "leale" vi rivelo un trucchetto per il quale occorre però una coordinazione occhio-mano davvero notevole: come si è visto le 500 unità di bonus iniziali decrescono rapidamente e, quando si eliminano tutte le sei targets di ogni livello, si riducono a circa 150 200 unità che fruttano un punteggio in proporzione; se invece riuscite a colpire l'ultima target (astronavi rapina permettendo) quando il bonus ha un valore tra 010 e 001, i punti che verranno attribuiti saranno relativi ad un bonus di 990 unità rimanenti, verrà cioè scavalcato lo zero senza alcuna conseguenza!!

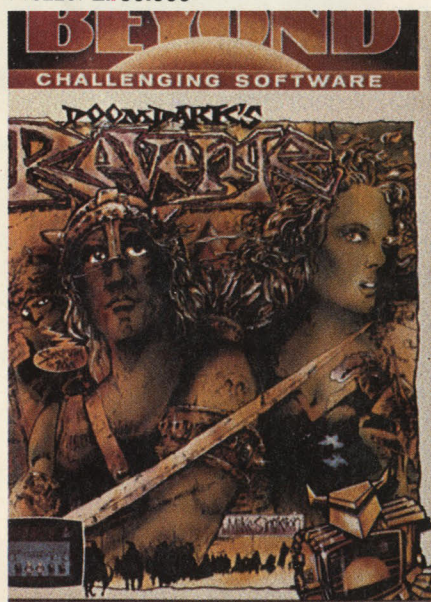
CONCLUSIONI **–** La grafica piuttosto semplificata è comunque ben curata soprattutto negli accostamenti di colore; il sonoro non è da meno anche se il gioco risulta alla lunga un pò ripetitivo.

Peccato per qualche neo che sarà sicuramente sgradito ai videoplayer più incalliti che, in ogni caso, avranno il loro bel daffare nel battere sul tempo le veloci astronavi rapina.
Per concludere vorrei far notare le mie considerazioni sull'anonimo autore di questo gioco: mi sono sempre più convinto che si tratti di una persona con qualche spirito di rivalsa nei confronti dei videogames spaziali vuoi perché ha messo gli avversari in condizione di non nuocere, vuoi perché appena caricato il gioco (a proposito, ci vogliono 5 minuti circa) compaiono dei top score di soli 10000 punti che non ci vuole molto a far sparire; è forse uno di quelli che hanno la mania di inserire le LORO iniziali dopo la TUA partita record perché non ci riescono in altri modi?

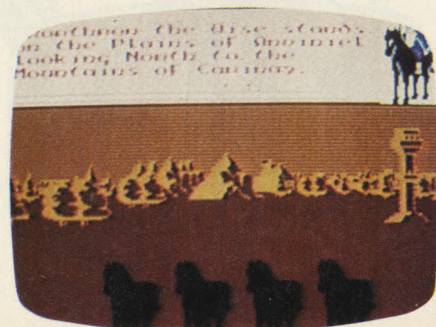
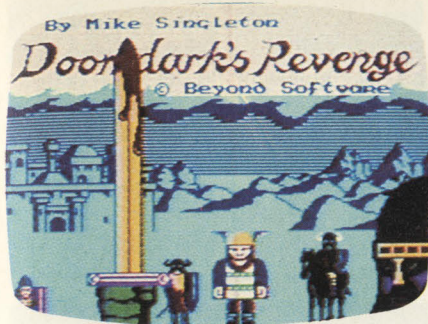
Alessandro Diano

Commosso dalla tua partecipazione alle sue sofferenze, il commesso decide di aiutarti. Ti spiega così che è inutile andare direttamente agli sportelli certificati. prima devi ritirare la domanda alla stanza 222, per raggiungere la quale ti da' informazioni complete e dettagliate. (97)

DOOMDARK'S REVENGE

LA VENDETTA DI DOOMDARK
Computer: ***SPECTRUM 48K***
Produttore: ***BEYOND***
Prezzo: ***L. 30.000***

Leggendo la recensione di The Lords of Midnight vi sarete emozionati moltissimo (speriamo) e già starete fremendo dalla voglia di provarlo. Ma ecco che la redazione di VG vi tira un colpo basso e vi presenta prima ancora che possiate tirare il fiato Doomdark's Revenge, ovvero la vendetta di Doomdark il Signore delle Tenebre, proseguimento della trilogia dei Lords.
Questa volta, dopo essere riusciti a sconfiggere gli eserciti invasori, dovrete liberare Morkin che, catturato con l'inganno da Shareth, la figlia di Doomdark, attende che voi lo salviate.
La terra di Midnight quindi, dopo essere stata teatro di una sanguinosa guerra, diventerà il campo di una ancora più tremenda sfida. Richiamate perciò i vostri uomini e partite per dare il colpo mortale al vostro nemico.

IL GIOCO – Come già accennato, questo gioco prosegue l'avventura di The Lords of Midnight, ed è il secondo della trilogia di giochi che la Beyond ha realizzato ispirandosi al celebre romanzo "Il Signore degli Anelli", di Tolkien.
In Doomdark's Revenge voi prenderete il ruolo di Luxor il principe della Luna, e grazie agli effetti dell'Anello della Luna, che contiene i poteri di saggezza e di comando, potrete controllare tutti i personaggi della landa di Midnight che seguono la vostra causa, vedere attraverso i loro occhi e guidarli nei vari compiti che riterrete opportuno assegnare loro.
Il computer, invece, prenderà il ruolo di Sharet. Egli ha rapito Morkin, e se riuscirà ad uccidere Luxor, avrà partita vinta, e la terra di Midnight giacerà per sempre sotto il suo dominio.
Per voi, invece, principi della Luna, esistono diversi tipi di vittoria: la più semplice è quella di liberare Morkin e di tornare sani e salvi alla porta di Varenorm (un luogo della terra di Midnight). La vittoria più difficile da ottenere, e al contempo più prestigiosa, è quella di distruggere completamente Shareth, trovando la sua dimora e uccidendolo.
È da notare il fatto che, se disgraziatamente Morkin dovesse essere ucciso, quest'ultimo obiettivo sarebbe l'unico in grado di assegnarvi la vittoria.
All'inzio della gara, voi controllerete tre personaggi:
Luxor, principe della Luna, sul quale gravano le maggiori responsabilità di una eventuale vittoria o sconfitta; Tarithel, elfo utilissimo nel ritorno a Varenorm; Rorthron, il vecchio e saggio mago eroe di tante battaglie.
I tasti per condurre i vostri personaggi nell'avventura sono:
da 1 a 8 per guardare nelle otto direzioni cardinali (N,NE,E,SE...).
Q=MOVE per spostarsi nella direzione in cui si sta guardando.
E=CHOOSE serve per visualizzare delle opzioni necessarie allo svolgimento della gara.
R=CHECK PLACE dà informazioni terreno sul quale vi trovate e sugli oggetti che avete trovato.
T=CHECK BATTLE serve per dare informazioni sulla battaglia che ha compiuto ultimamente il vostro personaggio.
Y=CHECK ARMY dà informazioni sullo stato della vostra armata e su quella nemica adiacente alla vostra (se c'è).
U=CHECK PERSON premendo questo tasto avrete una curiosa descrizione del personaggio che state comandando.
A=MORE serve per ottenere più informazioni dai comandi precedenti.
W=LOOK riporta sul video la visione del paesaggio.
S=SAVE per salvare la partita in corso
D=NIGHT terminate le vostre mosse dovete premere questo tasto per permette-

re al computer di effettuare le sue mosse.
F=DAWN per poter tornare ad effettuare le vostre operazioni.
G=YES
H=NO
J=LOAD per caricare una partita salvata precedentemente.
Z=COPY
M=SELECT per selezionare il personaggio che volete manovrare.
I vari tipi di paesaggio e di costruzioni sono uguali a quelli descritti in The Lords of Midnight, come pure uguali sono i loro effetti; riteniamo quindi inopportuno scrivere ciò che già si sa.

CONCLUSIONI – È incredibile!! Anche questo è uno splendido gioco con la sola differenza che mentre The Lords of Midnight conteneva 32.000 schermate, illustranti le diverse visioni del paesaggio, Doomdark's Revenge ne ha "solamente" 48000.
Se vi sembra poco vi possiamo suggerire l'acquisto di qualche calcolatore IBM da 64 bit: forse vi potrebbe accontentare.
Per chi ha invece lo Spectrum ed è soddisfatto dall'avere un ottimo computer consigliamo di procurarsi anche quest'ultimo programma.
Avrete così a disposizione un adventure dalle dimensioni ciclopiche con un pizzico di board-game che vi intratterà per molto tempo.

Gabriele Petris
Fabrizio Guccione

TANKS A LOT

L'azione si svolge all'interno di un territoro a forma di labirinto delimitato, esternamente ed internamente, da un enorme quantità di muri.
Voi siete un coraggioso guerrigliero armato di una bazooka piuttosto potente e preciso e vi trovate all'interno del labirinto pronto per fronteggiare l'attacco di alcuni carroarmati gialli e blu. Oltre a difendervi però, dovrete anche proteggere il vostro "veicolo base" (commanding base vehicle) situato ai bordi del labirinto.

OBIETTIVO – Ovviamente quello di distruggere tutti i carroarmati nemici prima che questi possano distruggere voi o il vostro veicolo di base color rosso.
Fortunatamente questo veicolo è protetto da un muro che può resistere ai colpi sparati dai nemici anche se la sua resistenza non è certo elevata.
Evitate perciò che i nemici si avvicinino troppo e se necessario distruggeteli subito prima che possano provocare dei danni irreparabili.
Il vostro bazooka ha una quantità illimitata di colpi ma non è possibile sparare a raffica. Prima di poter sparare un colpo, bisogna sempre aspettare che quello precedente abbia colpito il bersaglio o sia esploso contro uno dei muri del labirinto.

COMANDI – In questo gioco l'uso dei comandi è davvero molto vario poiché è possibile intervenire sia con i pulsanti posizionati sulla console, che, soprattutto, con quelli dei due comandi manuali.
È importante precisare che questa cartuccia contiene 4 varianti di gioco e 4 opzioni diverse.
Iniziamo a parlare dell'uso dei 2 comandi manuali e in particolare di quello sinistro.
Questa cartuccia può essere giocata da un solo giocatore alla volta e in qualsiasi caso si utilizza sempre il comando a mano sinistro. Quello destro ha una funzione più limitata di cui parleremo in seguito.
Sul comando a mano sinistro, i 4 pulsanti al centro posizionati verticalmente servono per far partire i colpi dal vostro bazooka comunque è possibile sparare anche premendo uno qualsiasi dei due pulsanti laterali).
Inoltre abbiamo i tasti "close gate" e "open gate". Questa possibilità di gioco è molto importante soprattutto dopo che si sono raggiunti livelli particolarmente difficili.
Potrete infatti aprire e chiudere determinati cancelli in modo da bloccare almeno momentaneamente l'attacco dei carroarmati nemici.

Alla fine di quelle scale si offre ai tuoi occhi una visione di austera bellezza: è la sala del Consiglio Comunale, in cui i Consiglieri si stanno radunando.
Tutti gli sguardi si volgono verso di te, prima stupiti, poi indignati per l'intrusione. Si ode financo una voce gemere "un attentato!"
Rapidi ed efficienti, due vigili in alta uniforme ti afferrano e di peso ti trascinano via per accertamenti.
Come forse hai intuito, per oggi puoi dare addio al tuo certificato.

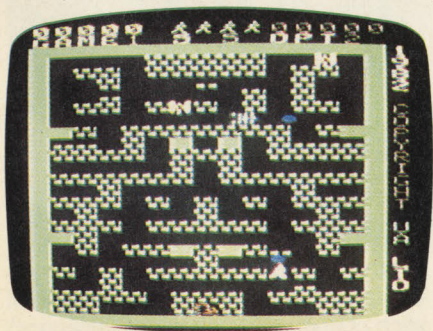
Oltretutto questi cancelli non possono essere distrutti mai e rappresentano così un efficace mezzo di difesa contro i nemici.
Purtroppo però non possono essere utilizzati sempre, ma a seconda del tipo di gioco che abbiamo scelto.
Un'altra particolarità è data dai pulsanti WARP MAN. Questi pulsanti servono a far sparire per alcuni secondi e riapparire in un punto casuale del labirinto il vostro guerrigliero nel caso doveste essere circondati dai carroarmati o il loro attacco dovesse essere troppo insistente. Anche in questo caso però la possibilità di far sparire il guerrigliero dipende sempre dal tipo di gioco che avrete selezionato con il pulsante SELECT.
Infine abbiamo i pulsanti WARP BASE che funzionano allo stesso modo dei pulsanti WARP MAN.
Con i tasti WARP BASE infatti potremo far apparire il nostro veicolo base in uno qualsiasi dei quattro punti del labirinto (in alto, in basso, a destra, e a sinistra).
Ricordatevi che sia il veicolo di base che il vostro guerriero possono essere fatti sparire e riapparire solamente per un massimo di 5 volte ciascuno.
Il numero di volte rimanenti è indicato sullo schermo di gioco in alto vicino alla scritta OPT e vicino alla scritta GAME.
E parliamo infine dell'utilizzo del comando a mano destro.
Come vi dicevamo, l'uso di questo comando è piuttosto particolare ed è praticamente identico alla funzione *pause*.
Infatti premendo in qualunque momento del gioco uno dei tasti FREEZE, bloccherete il gioco e potrete riattivarlo semplicemente premendo il tasto UNFREEZE.
Questa funzione vi sarà utile sia nel caso dobbiate smettere di giocare momentaneamente perché ad esempio suonano alla porta o squilla il telefono, ma vi servirà soprattutto quando vorrete dare un'occhiata alla situazione generale del gioco senza carrormato nemico vi possa distruggere.

VARIANTI – Premendo il tasto SELECT sulla console potrete scegliere una delle 4 varianti di gioco che riguardano i cancelli e il vostro uomo.
Nella prima variante potrete far sparire e riapparire il vostro guerriero e allo stesso tempo aprire e chiudere i cancelli.
Nella seconda variante farete sparire e riapparire solo il guerriero.
Nella terza aprirete e chiuderete i cancelli e infine nella quarta, non potrete fare nulla di tutto questo.
Passiamo ora alle quattro diverse opzioni di gioco che riguardano i carroarmati.
Nella prima opzione, il vostro veicolo potrà scomparire e riapparire in uno qualunque dei quattro lati del labirinto.
Nella seconda opzione riapparirà solo in uno dei tre lati in modo casuale.
Nella terza solo in uno dei due lati e infine nella quarta non potrete farlo né scomprire né riapparire.

I LABIRINTI – Ci sono 4 diversi labirinti in ognuno dei quali varia il numero dei carroarmati blu e gialli dei quali parleremo in seguito.
Il primo labirinto contiene due tanks gialli e uno blu il secondo ne contiene quattro gialli e uno blu il terzo sei gialli e uno blu e il quarto otto gialli e uno blu.
Dal quinto labirinto in poi ci sono sempre otto tanks gialli e uno blu, ma diventano ancora più insidiosi e il loro attacco sempre più pressante.
Inoltre nel primo labirinto, distruggendo il tank blu, ne riapparirà un altro dopo venti secondi.
Nel secondo labirinto ne riappare un altro dopo 15 secondi, nel terzo dopo 10 e nel quarto dopo 5 secondi.
INFINE nel primo labirinto distruggendo i 2 tanks gialli oltre ad ottenere 100 punti di bonus passerete automaticamente al secondo labirinto.
Nel secondo labirinto distrugggendo i 4 tanks gialli otterrete 200 punti e passerete al terzo labirinto.
Nel terzo labirinto distruggendo i 6 tanks gialli otterrete 300 punti e passerete al quarto labirinto.
Infine nel quarto labirinto distruggendo gli 8 tanks gialli otterrete 400 punti passando al quinto labirinto.

IL GIOCO – Ricordatevi innanzitutto che avete solo 4 vite o guerriglieri, finiti i quali il gioco avrà termine così come se vi verrà distrutto il vostro veicolo base.
E parliamo finalmente dei vostri nemici.
I tanks blu sono forse più insidiosi perché all'inizio del gioco iniziano dopo pochi attimi a scendere dall'alto verso il basso attaccando principalmente il vostro veicolo.
I Tanks gialli invece iniziano il loro attacco dirigendosi soprattutto contro il vostro guerriero e sparando all'impazzata anche quando sono immobili.
In questo perciò risulta essere fondamentale il bazooka. Naturalmente i proiettili andranno nella direzione in cui il soldato è rivolto e questo vi creerà all'inizio non pochi problemi.
Comunque con un poco di pratica vedrete che diventerete dei perfetti cecchini.
Fate attenzione però alle posizioni verticali e orizzontali del vostro soldato rispetto ai nemici visto che sono più veloci di voi sia nello sparare che nel movimento. Il vostro bazooka oltre a distruggere i tanks nemici riesce anche a neutralizzare i proiettili con una probabilità dell'80%.
Ricordatevi inoltre che dal secondo labirinto in poi la potenza e la portata di tiro del vostro bazooka inizierà a diminuire creandovi così maggiori difficoltà nel difendervi dall'attacco sempre più insistente dei nemici.
Se non è possibile distruggere i cancelli è però possibile abbattere i muri del labirinto con due colpi ben assestati: però, i muri possono essere distrutti sia dal vostro nemico per creare un varco verso il veicolo di base e sia dal vostro guerriero per colpire più facilmente i nemici.

CONCLUSIONI – Probabilmente all'inizio rimarrete delusi per il fatto che il gioco anche ai livelli più bassi si presenta piuttosto difficile da dominare. Ma è forse un difetto?
La grafica e il sonoro sono sufficienti anche se non sono il punto di forza del gioco.
Quello che ci è piaciuto del gioco è soprattutto il continuo stato di tensione durante il combattimento; insomma sarà ben difficile che possiate annoiarvi soprattutto quando dovrete vedervela con 8 e più nemici che ad un ritmo serratissimo vi attaccheranno da tutte le parti.
Imparate infine a sfruttare in modo intelligente la possibilità di aprire e chiudere i cancelli nei momenti di maggiore difficoltà perché sarà soprattutto grazie a questa particolarità che riuscirete a passare ai livelli successivi.

Stefano Tucciarelli
Romy & Rosy

FIREBALL

PALLA DI FUOCO
Sistema provato: ***GEMINI SURPECHARGER***
Compatibilità: ***GEMINI, ATARI***
Produttore: ***STARPATH***
Prezzo: ***L. 27.000***

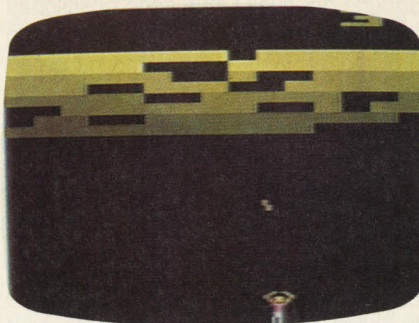
Vi sarà capitato almeno una volta di acquistare un programma o un gioco o di avere dovuto passare alcune ore a studiare le istruzioni prima di poterlo giocare.
Altre volte invece il gioco era così semplice che lo avete provato e capito nel giro di pochi minuti.
Sicuramente il secondo caso riguarda questo FIREBALL prodotto dalla Starpath per il Supercharger.
Prima di recensirlo mai avremmo pensato che Fireball potesse essere una versione arricchita del famoso "muro di mattoncini da abbattere con la pallina".
Inizialmente questo titolo ci aveva fatto pensare ad un gioco d'avventura ambientato nel medioevo con accese battaglie tra soldati e lanci con le catapulte di palle infuocate.
Invece .... niente di tutto questo.
Ovviamente non vogliamo sminuire la sua importanza: Fireball è un'ottima versione del famoso muro alla quale sono state aggiunte delle varianti molto interessanti.
Infatti, contiene ben 5 diversi giochi (FIRETRAP, MARCHING, KNOCK a BLOCK, MIGRATING e CASCADE), in ognuno dei quali i muri sono posizionati in maniera diversa e talvolta persino in movimento. Inoltre, raggiunto un determinato livello, entrano in gioco due e più palline che aumentano all'infinito così da rendere ancora più complicato il gioco.
Rispetto al solito rettangolino, per respingere le palline qui abbiamo un omino con tanto di gambe e braccia.
L'uso delle braccia è in questo caso fondamentale perché consente di dirigere la pallina nelle direzioni che vogliamo e in maniera piuttosto precisa.
Oltretutto queste braccia sono assolutamente indipendenti e quindi potete scegliere anche il tempo di lancio tra una pallina ed un altra. Eventualmente è possibile ricevere e lanciare due palline contemporaneamente in direzioni opposte.
Prendere una pallina con un il braccio destro, anziché con i sinistro, significa ad esempio poterla lanciare in un determinato punto del muro in modo più preciso a vantaggio del punteggio che ovviamente salirà via via che i mattoncini verranno colpiti.

COMANDI E STRATEGIA – Così come il gioco, anche l'uso dei comandi è davvero semplice da imparare.
Il tasto Game Select sulla console serve a selezionare uno dei 5 giochi e per ogni gioco è possibile scegliere il numero dei giocatori (da 1 a 4), ovviamente alternati.
Il tasto Reset azzera il programma e soprattutto conferma la scelta del gioco.
Per quanto riguarda invece il comando a mano, viene utilizzata sia il comando a manopola (PADDLE) che il joystick.
Il solito pulsante di fuoco, in questo caso

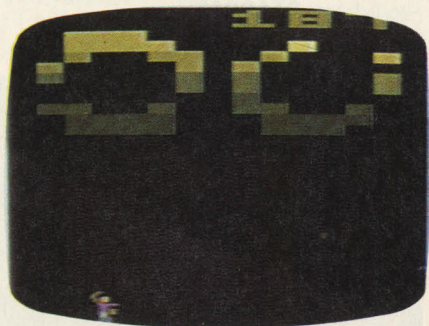
non ha alcuna funzione.
Con la sfera viene fatto muovere lateralmente l'omino mentre con il joystick vengono respinte le palline contro il muro.
Tenendo il joystick sempre verso destra, il lancio delle palline avviene a ripetizione. Questa possibilità è molto utile nel caso in cui si debbano respingere molte palline quasi contemporaneamente. Sarebbe impossibile respingerle tutte se per ognuna si dovesse spingere il joystick verso destra.
Respingendo le palline "a ripetizione" diventa però molto difficile essere precisi nel colpire il muro: tuttavia è possibie mirare ai mattoncini giocando con una o al massimo due palline.
Una volta ricevuta la o le palline, prima di rilanciarle, potrete spostare lateralmente il vostro omino, mirare e lanciarle di nuovo con buone probabilità di colpirli.
Attenzione però a non aspettare troppo tra un lancio e l'altro perché dopo alcuni secondi sarà lo stesso computer a lanciarla indipendentemente dalla posizione del vostro omino rispetto al muro.

GIOCO – Dopo aver confermato il gioco con il tasto Reset, apparirà la scritta First Player first try (primo giocatore primo tentativo). Ogni giocatore ha 5 tentativi, terminati i quali il gioco finisce. A questo punto è sufficiente premere il joystick verso destra per lanciare la pallina e iniziare a giocare.
E parliamo finalmente dei 5 giochi iniziando naturalmente dal primo che è Firetrap.
FIRETRAP è un gioco nel quale bisogna distruggere due specie di quadrati multicolore in ognuno dei quali è imprigionata una pallina.

Seguendo quella freccia arrivi alla fine di un corridoio, sul quale si affacciano due porte.
Dietro alla prima, di vetro, vedi un impiegato alla sua scrivania (40). Dietro alla seconda vedi una luce (58). A quale ti indirizzi?

Distruggendo questi due quadrati vengono automaticamente liberate le palline e diventa perciò più difficile controllare il gioco.
Una volta che questi due quadrati sono stati eliminati ne riappariranno altri due della stessa forma ma colorati diversamente. Questa fase successiva è più difficile perché aumenta sensibilmente la velocità delle palline.
MARCHING
Bisogna distruggere delle strisce orizzontali multicolore, distanziate l'una dall'altra che si muovono dall'alto verso il basso.
Nella parte alta dello schermo, una pallina si muove avanti indietro rimbalzando freneticamente finché non viene liberata dei mattoncini che la circondano.
KNOCKaBLOCK
È la versione che maggiormente assomiglia al famoso gioco BREAK OUT che anni fa, agli albori dei videogames, spopolò nelle sale di mezzo mondo.
Anche in questo caso bisogna sfondare una fila compatta di mattoncini posti in lato sullo schermo. Si inizia a giocare con una pallina, ma dopo alcuni secondi il computer ne getta in campo un'altra e così via all'infinito.
Successivamente all'interno del muro vi

capiterà di veder rimbalzare un'altra pallina che una volta liberata si aggiungerà alle molte altre da respingere.
MIGRATING
Questa volta le file di mattoncini non sono continue, ma si muovono orizzontalmente e sono intervallate da alcuni spazi che bisogna cercare di sfruttare adeguatamente.
Entrando all'interno di questi "buchi in movimento" la pallina provocherà una specie di reazione a catena che vi faciliterà il compito.
Al secondo livello aumenterà come al solito il numero delle palline.
CASCADE
In quest'ultimo gioco, bisogna distruggere tutti i mattoncini che formano 5 piccoli rettangonli situati in alto sullo schermo. Ogni rettangolo contiene una pallina che una volta liberata dovrà essere respinta contro il muro.

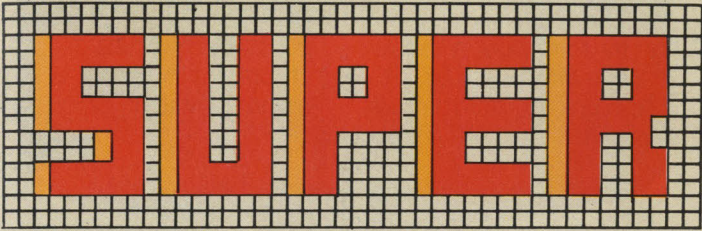
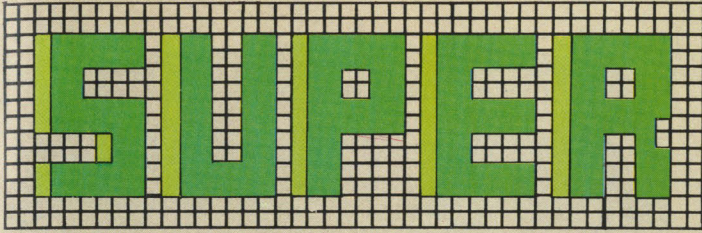
PUNTEGGIO – Innanzitutto per determinare ogni singolo punteggio è bene fare riferimento ai 4 colori del gioco.
Infatti, tutti i muri sono formati da doppie strisce, continue o alternate, colorate nel seguente modo.
Partendo dal basso abbiamo il colore rosso, poi l'arancione poi il giallo chiaro.
I mattoncini della doppia fila rossa sono quelli che danno meno punti poiché si trovano nella parte bassa dello schermo mentre quelli della doppia fila giallo chiaro sono i più proficui .
Perciò più in alto si manda la pallina più sono i punti che si ottengono.
prima fila rossa 1 punto
seconda fila rossa 2 punti
prima fila arancione 3 punti
seconda fila arancione 4 punti
prima fila gialla 5 punti
seconda fila gialla 6 punti
prima fila giallo chiaro 7 punti
seconda fila giallo chiaro 8 punti
Sia che giochiate da soli o in 4, per ogni giocatore, viene memorizzato il punteggio ed evidenziato quello più alto al termine della partita.

CONCLUSIONI – Anche se l'apparente semplicità di questo gioco può inizialmente deludere, vi assicuriamo che non mancherà il divertimento grazie al ritmo frenetico e incalzante del gioco, soprattutto dopo che avrete superato i primi livelli e sarete alle prese con numerose palline.

Tutte le volte che commetterete un errore, una specie di gancio simile a quello delle "stampelle appendiabiti" entrerà dal lato sinistro dello schermo per arpionarvi implacabilmente e portarvi via uno dei 5 omini che avete a disposizione.
Molto bello infine lo schermo di presentazione con la palla di fuoco al centro che si illumina di strisce multicolore. Provate a fissarla per alcuni istanti e avrete la sensazione che si rimpiocciolisca sempre più fino a scomparire. Si tratta comunque di un semplice ma piacevole effetto ottico poiché la sua grandezza rimane sempre immutata.

Stefano Tucciarelli
Rosy & Romy

Di fronte a te trovi un grande atrio, al centro del quale campeggia il busto del primo sindaco di Molumendia. Lungo i muri si aprono tre porte, senza alcuna indicazione. Pur di sfuggire allo sguardo severo di quel grand'uomo decidi di prenderne una. Ma quale?
La prima (50), la seconda (85) o la terza (39)?

IN EDICOLA

N°7

SuperSinc e
Super Commodore
sono idee

J.soft EDITRICE

CON CASSETTA

AL BAR AL BAR

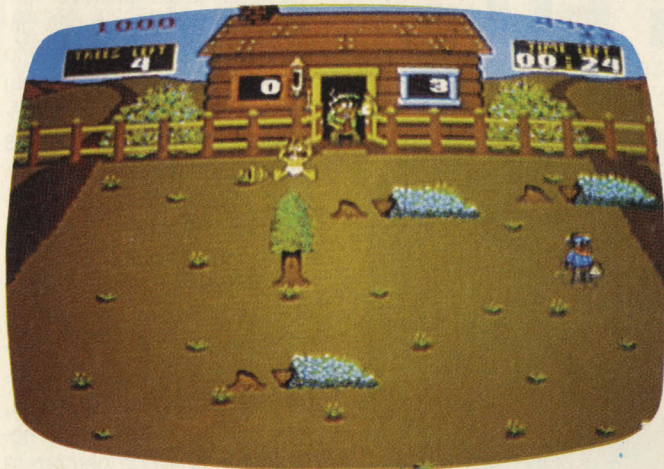
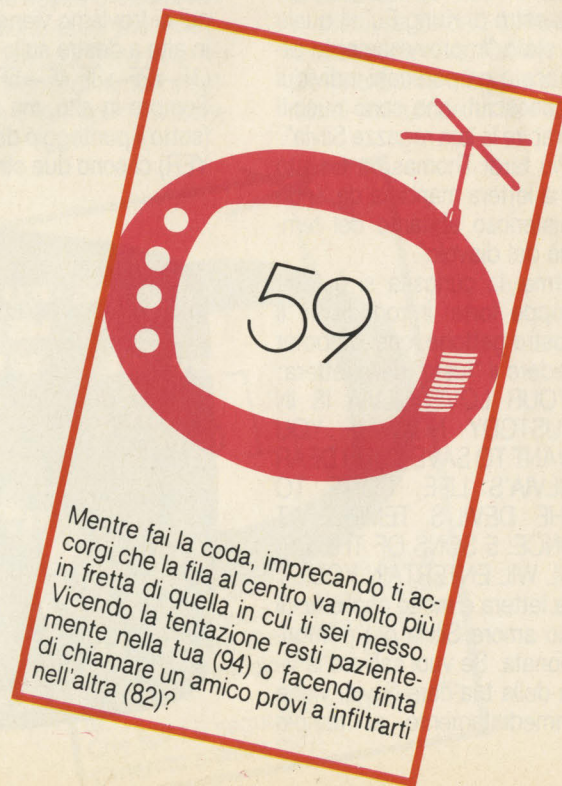
a cura di Maurizio Miccoli

TIMBER-LAND

A leggere un siffatto titolo molti sussulteranno, chi di gioia, chi di sdegno.
Ma non abbiamo paura: per nostra fortuna certe esasperazioni della moda non lambiscono nemmeno il nostro bel mondo dei coin-op.
TIMBER è solamente il nome di uno dei tre video giochi che vi presentiamo in questo numero "post-fiera campionaria di Milano".
In effetti era difficile trovare un gioco nuovo che non fosse presente in Fiera, ma noi ci siamo riusciti, anche grazie alla collaborazione del nostro nuovo CENTRO ACCREDITATO A.I.V.A. di Milano: il "NEW YORK GAMES" di piazzale Oberdan. Gli altri giochi in vetrina in questo numero sono GAPLUS, che solo da poco ha avuto una certa diffusione, ma che sicuramente è uno dei migliori giochi in circolazione, e MASTER KUNG FU, che è uno dei quattro prescelti per l'A.I.V.A. CONTEST, per cui era doverosa una presentazione, suppur succinta.
Nel prossimo numero, oltre a 1942, che completerà la quaterna dei giochi dell'A.I.V.A. CONTEST, vi presenteremo per esteso qualcuno dei giochi presenti in Fiera, che abbiamo già visto in circolazione.

TIMBER

(Bally Midway)

Qualche tempo fa giunse in redazione una lettera entusiasta che parlava di un videogioco nel quale bisognava "smanettare" come dei matti con il joystick, analogamente a quanto accade in HYPER OLYMPIC, ma dove lo scopo del gioco stesso era di abbattere un certo numero di alberi.
Probabilmente il nostro lettore aveva visto qualcuno che aveva raggiunto i quadri superiori di TIMBER, nei quali indubbiamente è necessaria una certa velocità (non per niente il record italiano è detenuto da Luca Santorsola, che vi abbiamo presentato nel numero scorso additandolo come "re" delle "Olimpiadi"), ma sicuramente non si usa nella medesima maniera il joystick: mentre in Hyper Olympic per ottenere i migliori risultati bisognava muovere il joystick alternativamente verso destra e verso sinistra (tranne i casi "fortunati" nei qauli i gestori avevano utilizzato solo uno dei due contatti), qui bisogna usarlo solo in uno dei due sensi, secondo i casi.
Ma non resistiamo oltre all'invito a caratteri cubinali che compare sullo schermo: "TWO CAN PLAY AT THE SAME TIME - TRY IT TOGETHER", il quale ci spiega che si può giocare in coppia contemporaneamente e ci esorta a provarlo (il gioco) insieme.
Leggiamo quindi le istruzioni che compaiono sullo schermo, norma che si dovrebbe sempre adottare quando ci si trova di fronte ad un gioco nuovo.
La prima scritta dice: "USE JOYSTICK TO MOVE LOGGER", la quale significa che bisogna usare il joystick per muovere il taglialegna, senza però precisare quale dei due joystick disponibili va usato. Per fortuna ci danno una mano le seconde istruzioni: "USE AXE TO CHOP TREE - 10 PTS. PER CHOP", dal che si deduce che il joystick a due direzioni serve evidentemente per manovrare l'ascia per tagliare gli alberi, mentre l'altro comanda il movimento del nostro taglialegna.
Ma continuamo a leggere: "PUSH TREE ON OTHER LOGGER FOR 1000 POINTS",

il che non incita certo alla collaborazione tra i due giocatori.
Infatti, in MARIO BROS si poteva aver la tentazione di far morire l'omino dell'amico con cui stavamo giocando per poterci gustare delle esilaranti situazioni, qui si può addirittura unire l'utile al dilettevole, ottenendo ben 1000 punti quando facciamo cadere un albero in testa al nostro compagno.
Altri modi di ottenere punti sono: catturare un buffo uccello spennacchiato, di color rosa, che spunta in mezzo alla chioma degli alberi, per poi mettersi a scorrazzare per il campo di gioco ("CATCH BIRD FOR 1000 POINTS") e tagliare tutti gli alberi prima che scada il tempo concesso all'inizio del quadro ("CHOP ALL TREES - 500 POINTS PER TREE - BEFORE TIME RUNS OUT").
In effetti è proprio questo lo scopo del gioco, come viene meglio evidenziato sul mobile del gioco (finalmente rivediamo un mobile "dedicato"!): "CHOP ALL TREES DOWN BEFORE BOSS SOUND WHISTLE".
In pratica in questo gioco recitiamo il ruolo del lavoratore a cottimo: uscendo dalla casupola sul limite del bosco, il "capo" (BOSS) ci indica quanti alberi dobbiamo tagliare (cifra nel riquadro in alto a sinistra: TREES LEFT) e quanto tempo ci concede per farlo (cifra nel riquadro in alto a destra: TIME LEFT).
Da quel momento, mentre noi ci affanniamo a correre da un capo all'altro del campo per abbattere gli alberi che spuntano ovunque come funghi, il capo dà chiari segni di impazienza, ora battendo ritmicamente il piede, ora guardando l'orologio al polso, ora controllando una grossa sveglia tenuta con una catena; se non riusciremo nel nostro compito nel tempo stabilito, il BOSS suonerà il fischietto (WHISTLE) e noi perderemo un omino, e dovremo rifare daccapo tutto il quadro.
Oltre al tempo, i nostri nemici sono un orso infuriato, il quale ci lancia contro degli alveari pieni di bellicosissime api, che però possiamo eliminare con un appropriato colpo d'accetta (ottenendo così anche 500 punti), e gli stessi alberi abbattuti, che danno un senso di tridimensionalità al gioco, facendoci inciampare e perdere così preziosi attimi di tempo.
Per abbattere un albero è necessario portarsi al suo fianco, all'altezza giusta, e dargli 5 colpi con l'accetta, se vogliamo che cada dalla nostra parte, o 4 colpi e una spallata, se vogliamo che cada dall'altra parte.
Questo fattore è molto importante dal 4° quadro in avanti, perché se si abbattono tutti gli alberi nella stessa direzione si ottiene un bonus: "ALL TREES IN SAME DIRECTION 5000 POINTS".
Alla fine di ogni quadro terminato entro il tempo prefissato, il BOSS ci raggiunge e, stringendoci la mano, si congratula con noi, elargendoci 100 punti per ogni secondo che ci è rimasto.
Nel 1° quadro dobbiamo abbattere 5 alberi entro 45 secondi, nel 2° 7 alberi in 50", nel 3° 11 alberi in 1'05", nel 4° 15 alberi in 1' 25" e nel 5° 19 alberi in 1'30"; dal 6° quadro in poi, gli alberoi rimangono 19, mentre il tempo decresce di 5 secondi per ogni quadro.
Ogni due quadri abbiamo una sorta di quadro-bonus, nel quale il nostro eroe si trova in bilico sopra un tronco, posto in mezzo ad un lago, che rotola ora in un senso, ora nell'altro; il nostro compito è evitare che il polvero taglialegna faccia un brutto tuffo nell'acqua gelida ("STAY ON LOG FOR EXTRA POINTS" - "GET READY TO ROLL").
La prima volta dobbiamo resistere per soli 20 secondi, ma successivamente il tempo si incrementa sino a raggiungere il mezzo minuto e nel contempo il tronco si riduce di diametro; se resistiamo sino alla fine otteniamo un ulteriore bonus di 1000 punti (oltre ai punti che ci vengono accreditati automaticamente, man mano che passa il tempo.)
Per finire potremmo riprendere l'esortazione che compare sul depliant ufficiale della BALLY MIDWAY: RIMBOCCATEVI LE MANICHE E COMINCIATE A TAGLIARE!

MASTER KUNG FU

(Irem)

Chi ha sempre sognato di poter emulare un giorno le imprese di Bruce Lee, viste al cinema o in televisione, ha ora la possibilità di sbizzarrirsi ampiamente con questo coin-op della IREM, casa costruttrice poco conosciuta, nonostante ci abbia regalato giochi di valore quali MOON PATROL e MOTORACE U.S.A. Alla base di questo coin-op c'è una lunga vicenda, che ci viene sintetizzata da due schermate che ci raccontano:

"A KUNG FU MASTER, THOMAS AND SILVIA WERE SUDDENLY ATTACKED BY SEVERAL UNKNOWN GUYS - SILVIA WAS KIDNAPPED BY THEM"

"LATER THOMAS FOUND A LETTER FROM X - HE IS AN INHABITANT OF THE DEVIL'S TEMPLE"

Dunque, dobbiamo interpretare il ruolo di "Thomas, un maestro di Kung Fu", il quale è stato "improvvisamente attaccato da parecchi individui sconosciuti che sono riusciti a rapire la sua ragazza Silvia". "Più tardi Thomas ha trovato una lettera mandata da X, un misterioso abitante del tempio del diavolo".

Ormai la curiosità si è fatta troppo forte: introduciamo il nostro gettone, così da poter vedere il "testo" della lettera: "YOUR LOVE SILVIA IS IN CUSTODY NOW. IF YOU WANT TO SAVE YOUR DEAR SILVIA'S LIFE, COME TO THE DEVIL'S TEMPLE AT ONCE: 5 SONS OF THE DEVIL WIL ENTERTAIN YOU".

La lettera è molto esplicita: "Il tuo amore Silvia ora è imprigionata. Se vuoi salvare la vita della tua cara Silvia, viene immediatamente al tempio del diavolo: 5 figli del diavolo ti "intratterranno".

Ed eccoci al tempio del diavolo!

Come diceva la lettera, i "figli del diavolo" sono proprio cinque, ciascuno a guardia di un piano del tempio; la fase in cui ci troviamo viene indicata in alto a destra sullo schermo (1F→2F→3F 4F→5F).

Sempre in alto, ma a sinistra (sotto il punteggio del 1° PLAYER) ci sono due striscie che riportano le forze rimaste a Thomas (PLAYER) e al "figlio del diavolo" di turno (ENEMY): quando si azzera una delle due linee, il diretto interessato perde una vita, e nel caso di Thomas se non ha altre vite di scorta naturalmente ciò significa la fine della partita.

Ma prima di arrivare al combattimento vero e proprio col figlio del diavolo, bisogna affrontare un poco di "manovalanza": nella prima fase ci sono nugoli di quegli stessi individui che avevano rapito Silvia, ai quali non dobbiamo permettere di avvicinarci più di tanto, se non vogliamo rimanere bloccati e perdere così rapidamente le forze.

Una abbondante dose di calci e pugni (abbiamo a disposizione due pulsanti per scegliere cosa "distribuire" ai nostri nemici: ogni calcio dà 100 punti, mentre coi pugni si fanno 200 punti) è la cosa migliore per proseguire la strada, che sembra molto lunga, nonostante ci sia da percorrere solo lo spazio di 6 colonne (su ciascuna potete vedere anche il corrispondente numero in giapponese).

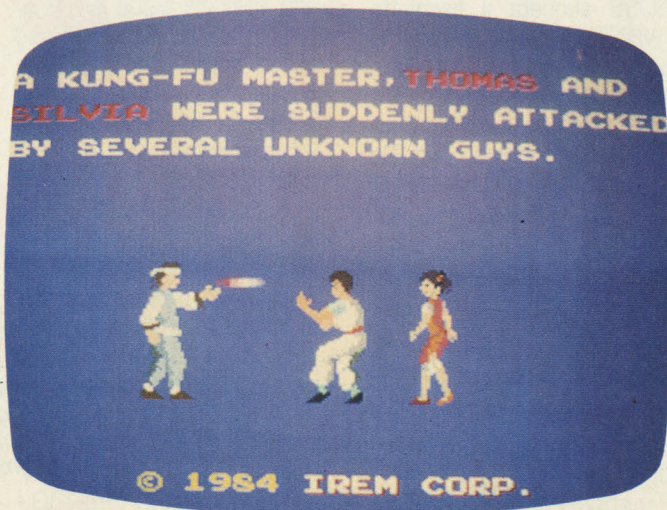
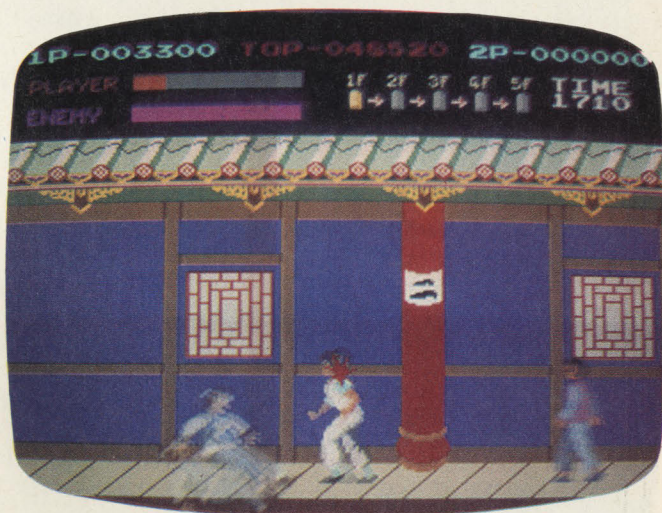
Prima di arrivare alla fine della fase dobbiamo fare i conti anche con 3 o 4 lanciatori di coltelli, che a volte compaiono in coppia uno da una parte e uno dall'altra (danno dai 500 agli 800 punti).

Una volta abbattuto il figlio del diavolo che si trova alla fine della prima fase, con tanto di bastone, possiamo salire la scala e passare alla fase successiva.

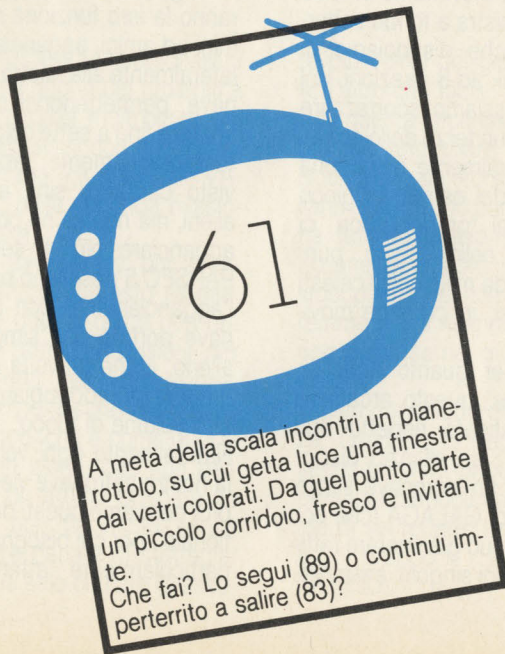
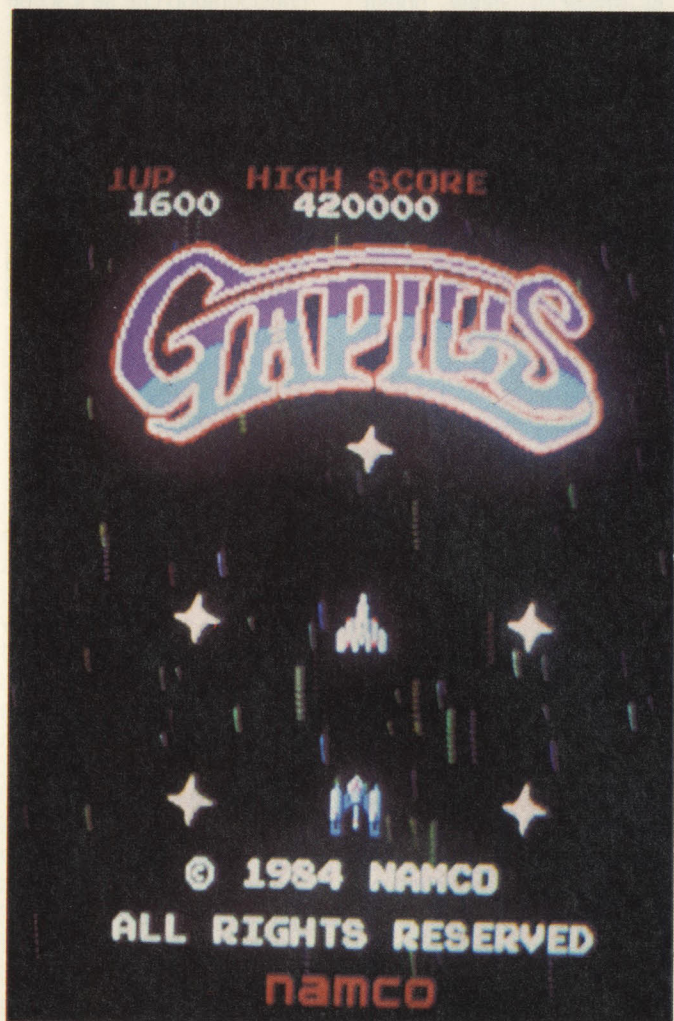
Qui prima dei soliti avversari abbiamo un tratto di strada infestato di ceste piene di serpenti piccoli (che cercano di mordere le gambe) e giganteschi (che ci lanciano in faccia una fiammata) o piene di palle che scoppiano in tutte le direzioni (qui i punteggi variano dai 100 ai 2000 punti per gli avversari più difficoltosi, che dobbiamo colpire mentre saltiamo).

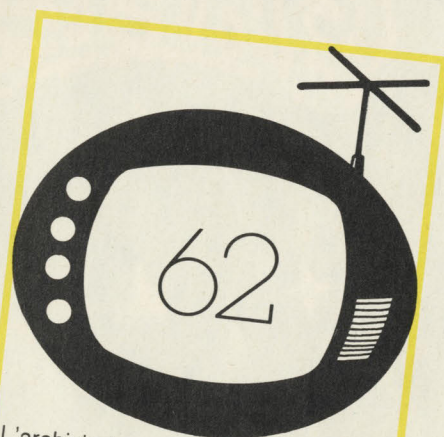
Naturalmente il figlio del diavolo di turno è ancora più bellicoso e cerca in tutti i modi di tranciarci in due con una sorta di boomerang.

Passato anche questo ostacolo, prima di accedere alla terza fase possiamo vedere Silvia, legata come un salame ad una sedia, che invoca: "HELP ME, THOMAS" (aiuta-

mi, Thomas), il quale prontamente risponde: "I'M COMING RIGHT AWAY, SILVIA!"
La terza fase si differenzia dalla prima solo per il fatto che in più dobbiamo affrontare degli strani nanetti verdi, mentre il figlio del diavolo è un granitico gigante.
Anche nella quarta fase abbiamo dei nuovi avversari: sono delle insidiose farfalline, che escono da 4 finestrelle poste a diverse altezze all'inizio della fase.
Pure il figlio del diavolo si fa sempre più pericoloso, dandoci due immagini di sé, delle quali però solo una è reale: a voi indovinare qual è, prima che riesca a mettervi K.O.
E la quinta fase?
Abbiamo visto ben pochi giocatori raggiungerla, per cui ci sembra giusto non svelare niente di essa, lasciando a voi il gusto di scoprirla.
Per concludere vi ricordiamo solo che all'inizio di ogni fase disponiamo di 2000 unità di tempo (il rimanente alla fine della fase viene moltiplicato per 10 ed aggiunto al nostro punteggio), per cui non indugiate troppo a massacrare gli avversari per far punti, dato che il figlio del diavolo richiede sempre un minimo di tempo per essere abbattuto.

GAPLUS

(Namco)

È tornata finalmente l'estate e dopo freddo, acqua, neve e vento, possiamo goderci un poco di meritato sole!
Ma all'improvviso qualcosa oscura la nostra preziosa fonte di calore: cosa succede?
Si salvi chi può! Sono in arrivo nuove ondate di terribili insetti: dopo i vari tipi di mosche aliene di GALAXIAN e GALAGA, è ora il turno di quelle ben più bellicose di GAPLUS, che in U.S.A. è distribuito dalla BALLY MIDWAY con il nome di GALAGA 3.
In effetti, se GALAGA si differenziava da GALAXIAN soprattuto per la maggior dinamicità dell'azione, in GAPLUS

si raggiunge una velocità che ha dell'incredibile.
Inoltre, mentre nei primi due giochi le mosche aliene seguivano delle traiettorie standard abbastanza ben individuabili, in GAPLUS i nostri nemici, una volta giunti in formazione dopo essere usciti a velocità supersonica dal nulla in vari punti dello schermo (per fortuna almeno quelli sono fissi), si buttano in picchiata con un movimento anomalo, che ricorda quello degli alieni del-

biamo più movimento in linea destra-sinistra a fondo schermo, giacché disponiamo di un joystick ad 8 direzioni, col quale possiamo scorrazzare per circa un terzo dello schermo, naturalmente nella zona inferiore del campo di gioco (come nei "predecessori" ci troviamo nello spazio, punteggiato da mille corpi celesti multicolori, in perenne movimento).
Anche per quanto riguarda l'artiglieria" questo arcade è più sofisticato rispetto agli "antenati": se all'inzio disponiamo di un'astronave simile a quella di GALAGA (che comunque può già sparare raffiche di colpi singoli), avanzando nel gioco abbiamo l'opportunità di incrementare notevolmente il vostro volume di fuoco, anche se purtroppo lo stesso accade anche per le mosche aliene.
La struttura di gioco è simile a quella di GALAGA, essendoci un CHALLENGING STAGE, cioè uno "stadio di sfida" nel quale possiamo far punti senza correre il rischio di essere colpiti, ogni 3 o 4 quadri, che qui prendono il nome di "PARSEC", giusto per sottolineare la velocità del combattimento (il parsec è un'unità di lunghezza che corrisponde a ben 30840 miliardi di km).
Nel PARSEC 1 compaiono già ben cinque tipi di insetti alieni, ma quello su cui dobbiamo incentrare la nostra attenzione si trova in cima alla formazione e deve essere colpito più volte (cambia colore come faceva il "BOSS GALAGA"); una volta riusciti ad eliminarlo, potremo agganciarci a quella piccola astronave che si portava dietro, grazie alla quale potremo catturare per qualche secondo tutti gli alieni che capitano a tiro di una sorta di spirale che si sprigiona dalle due astronavi congiunte.
Tutti gli alieni catturati muteranno la loro funzione da nemici ad amici, agganciandosi lateralmente alla nostra astronave, permettendoci così di sparare fino a sette colpi contemporaneamente (abbiamo visto catturare sino a dieci alieni, ma non se ne possono agganciare più di sei). Nel PARSEC 5 possiamo ripetere l'agganciamento con l'astronave portata dal "simpatico" alieno, il che stavolta ci permetterà di raddoppiare il nostro volume di fuoco.
Naturalmente ogni volta che la nostra astronave viene colpita perdiamo questi due "optionals", per cui bisogna stare particolarmente attenti nei PARSEC precedenti i CHALLENGING STAGE; inoltre non ci viene concesso in tutti i PARSEC di fare questi agganciamenti, quindi conviene farsi una "mappa" dei quadri nei quali è possibile o non è possibile farli.
Ad esempio, se nel PARSEC 6 si hanno pochi alieni agganciati laterlamente, conviene farli colpire (solo gli alieni!) per poter così aganciarne un maggior numero nel PARSEC 7, che precede il secondo CHALLENGINC STAGE.
Questo perché è molto difficile, se non impossibile, affrontare con successo i CHALLENGING STAGE se si dispone solo della nostra astronave, magari con uno o due alieni affiancati: infatti questi quadri sono una sorta di tiro al piattello perché dobbiamo colpire gli alieni (che escono suddivisi in 3 gruppi) in maniera tale da farli rimbalzare da una parte all'altra dello schermo; gli insetti di turno compiranno delle piroette sempre più veloci, sino a che non riusciranno a scappare via da un lato dello schermo.
Sembra una cosa facile a dirsi, ma non lo è per niente in quanto ad esempio nel primo CHALLENGING STAGE per totalizzare il massimo punteggio possibile bisogna colpire gli alieni ben 165 volte; i primi 72 colpi vanno a formare la parola "BONUS", mentre i rimanenti 93 sono visualizzati da quattro file di colpi posti sopra la parola stessa.
Visto che i tre gruppi che dobbiamo bersagliare sono composti rispettivamente da 3, 4 e 5 alieni, da un rapido calcolo si decude che bisogna appioppare quasi 14 colpi a ciascun insetto, cosa abbastanza ardua da realizzare, considerando che se li si colpisce dalla parte sbagliata schizzano fuori dallo schermo, anziché rimbalzare dall'altra parte per farsi colpire ancora.
Ad ogni CHALLENGING STAGE cambia la parola da comporre e di conseguenza il numero di colpi da mandare a segno; alla fine del quadro

L'archivio è un grande stanzone dove un vecchietto, impolverato, fruga tra cataste di documenti, tutti all'apparenza antichissimi.
Con voce accompagnata dall'eco, gli domandi di controllare la tua posizione. "Mi dia un documento" cigola in risposta. Sapendo che la tua patente è ormai quasi illeggibile, gliela dai lo stesso (86) oppure scrivi il tuo nome in stampatello sul bordo di un biglietto da 1000 lire (76)?

compare la scritta "EARNINGS" (cioè GUADAGNI) sotto la quale possiamo constatare i risultati dei nostri sforzi, attribuendoci 100 punti per ogni colpo che va formare la parola di turno e 200 per quelli rimanenti.
C'è poi un bonus che viene attribuito quando si riesce a completare la parola di turno e che dipende dalla parola stessa: ad esempio, nel primo CHALLENGING STAGE il massimo punteggio conseguibile ("GRAND TOTAL") è di 35800 punti (100x 72) + (200x 93) + "BONUS" COMPLETED (cioè la parola BONUS completata): BONUS POINTS 10000).
Nel secondo CHALLENGING STAGE la parola da completare è "GAPLUS" e il "BONUS POINTS" lo determiniamo noi stessi schiacciando il pulsante per sparare, alla fine del quadro (quando compare la scritta "PRESS FIRING BUTTON", per l'appunto), e varia da 10000 a 70000 punti.
La terza parola da completare è "DOUBLE" che permette giustappunto di "raddoppiare" il punteggio ottenuto colpendo gli alieni, così come la parola successiva, "TRIPLE", permette di triplicarlo. Se avete raggiunto questo CHALLENGING STAGE, che è il quarto e si trova tra il PARSEC 17 e il PARSEC 19, siete già ad un buon livello di bravura, e qui dovrete sfoggiarla tutta, visto che i tre gruppi ora sono formati solo da 2, 3 e 4 alieni, che per di più scendono con una traiettoria a zigzag. Il CHALLENGING STAGE successivo è ancora più impegnativo, tanto che non siamo riusciti a veder completare la parola di turno ("GOOD!!"), mentre siamo stati più fortunati, è proprio il caso di dirlo, con quella seguente:; "LUCKY", che per il "COMPLETED" regala addirittura un pezzo di astronave (ONE COMPONENT ADDED)!
Si, perché dimenticavamo di dirvi che la nostra astronave è composta da tre pezzi e che possiamo vincere delle vite extra raccogliendo vari pezzi che si porta dietro il solito munifico insetto, di cui già abbiamo parlato riguardo "agganciamento" e "colpo doppio".
Sempre lo stesso insetto ci fornisce altre opportunità: nel PARSEC 10 e nel PARSEC 20 (e probabilmente ogni 10 quadri) possiamo ottenere una specie di piccola spirale che avviluppa ed imprigiona tutti gli alieni che intercetta, di modo che quando spariamo loro otteniamo in successione 100, 200, 400, 800, 1600, 3200, 6400 e poi sempre 6400 punti.
Invece nel PARSEC 16 e nel PARSEC 26 possiamo scombussolare un poco il campo di gioco: lo sfondo non si muove più verticalmente dall'alto verso il basso, su due piani differenti, ma orizzontalmente, sempre su due piani diversi che però si muovono in direzione opposte; inoltre tutti gli avversari si muovono al rallentatore, anche se purtroppo i loro corpi vanno a velocità normale, per cui questo contrasto rende ancora più difficili questi quadri.
Fortunatamente per noi, l'effetto "RALLENTY" scompare nei quadri successivi (P. 17 e 27), ma comunque è forse preferibile non rischiare e non colpire il solito insetto in questi quadri.
Per quanto concerne i colpi degli avversari, già vi avevamo preannunciato sgradite sorprese col passare dei quadri: già a partire dal PARSEC 5 compaiono delle meteore di un color giallo-arancione che si spaccano in due lasciando partire due scheggie in diagonale.

Dal PARSEC 14 i perfidi alieni sparano anche dei proiettili a forma di palla, molti più grossi di quelli simili con cui ci bersagliavano gli alieni di VASTAR (dalla seconda missione in poi);
Come avete visto, pur avendo trattato piuttosto estesamente questo gioco non abbiamo fatto suddivisioni per argomenti nella recensione, proprio per il carattere stesso del gioco, che è come un torrente in piena, che non permette un attimo di sosta; in effetti non ha molto senso neppure parlare di strategia: bisogna solo cercare di essere più veloci del gioco, cosa tutt'altro che facile.
Per questa recensione dobbiamo ringraziare Alessio Buono, attuale recordman italiano con 420000 punti, che ci ha dato una mano nell'esplorazione di questo stupendo videogioo, che non ci stupiremmo se ci riservasse ulteriori sorprese nei quadri successivi.
Giusto per chiudere in bellezza, GAPLUS ci permette di segnare i primi cinque record personalizzandoli con un nome di sei lettere, l'età (AGE) e gruppo sanguigno (BLOOD).

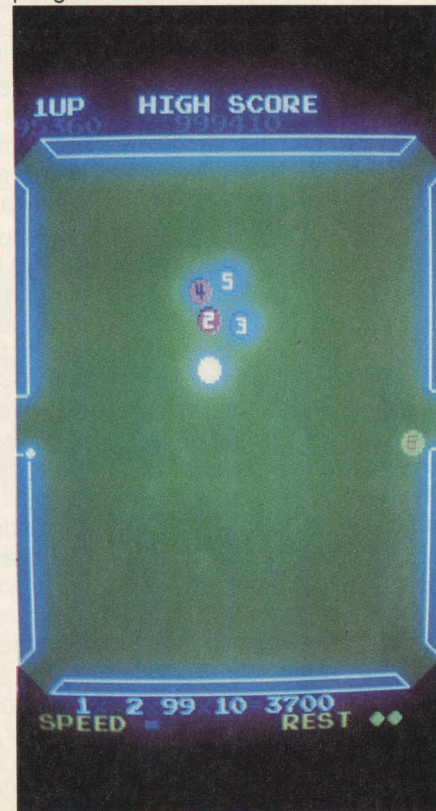
HARRY, L'ARRAFFONE

Come potete vedere anche dal punteggio inserito nell'A.I.V.A. SCOREBOARD, ormai sono già diversi i videoatleti che hanno completato tutto il PITFALL II, dopo nemmeno un mese di gioco, con un solo gettone (il record è stato fatto su un modello con 3 omini iniziali e 2 minuti di tempo); era quindi logico che se esistevano dei trucchi nel gioco, prima o poi (piuttosto prima che poi, vista l'abilità dei "distruttori" di turno) sarebbero saltati fuori.
E così, a furia di arraffare tutti i tesori, è saltato fuori il primo trucco: il Pitfall d'oro ala fine dela prima fase (come potete verificare nella foto), che permette di vincere un omino extra, cosa che ben presto diventerà basilare, se si vuole realizzare un nuovo record italiano.
Come si fa a far comparire il Pitfall d'oro? Bisogna "semplicemente" catturare i 4 tesori che scendono dall'alto, nei quadri dei ricci, delle mele, dei bruchi e delle ghiande.
Esiste poi un trucco analogo nella seconda fase: il pipistrello d'oro. Purtroppo non si è capito ancora il meccanismo per farlo comparire, che dovrebbe essere legato alla raccolta dei tesori in una certa successione (ma quale?).
Pare comunque che il pipistrello d'oro frutti solo punti, per la precisione 1000 punti per ogni volta che lo colpiamo col nostro omino; aspettiamo notizie più certe dai nostri lettori, se non addirittura dei trucchi per le ultime due fasi.

Dove vai Harry?
Ti sei dimenticato l'omino Extra!

Mentre in tal modo cerchi di aiutarlo a ricordare passa un funzionario che, vedendo la scena, subito comincia a sbraitare sul malcostume generale e tuo in particolare.
Gli rispondi per le rime, accusandolo di prendere una tangente su tutte le mance (77) oppure te ne vai avvilito, facendo finta di non aver sentito e imboccando a caso la prima porta (80)?

RECORD "DIFFICILI"?

Come si fa a documentare un record quando questo supera ampiamente il contatore?
La foto mostra ampiamente un esempio: anche se il gioco segna i quadri (PATTERN) solo fino al 99, il punteggio della palla mandata in buca indica chiaramente che la foto è stata fatta al 185° PATTERN.
Insieme ad un'altra ventina di foto e ai punteggi di passaggio, PATTERN dopo PATTERN, è una documentazione più che esauriente del record a VIDEO HUSTLER (31.889.240 punti - 193° PATTERN).
In quasi tutti i giochi si può fornire una documentazione simile, almeno sino ad un certo punteggio: bisogna solo avere pazienza e sapersi organizzare bene; del resto per documentare dei record conseguiti con ore di gioco non è certo la fatica più grande!

1×2×99×10 = 3.700? c'è qualcosa di sbagliato!

Alla fine della coda l'impiegato, cui hai fornito le generalità per avere la domanda, ti guarda allibito e poi ti comunica che non risulti iscritto all'anagrafe di quel comune. Dopo breve ma intensa discussione ti invita ad accertare quel curioso fatto in archivio, per raggiungere il quale ti indica delle scale che scendono negli scantinati (62).

PER PARTECIPARE ALLA VIDEOGARA E ALLA HIT-BIT UTILIZZARE I TAGLIANDI IN FONDO ALLA RIVISTA

VIDEOCAMPIONI

Luca Dossena
22 anni
Milano

Per questa puntata di VG abbiamo l'opportunità di presentarvi un personaggio fuori dal comune, per cui abbiamo deciso di fargli un'intervista fuori dal comune. Qualche maligno a leggere questa ripetizione penserà che abbiamo semplicemente deciso di intervistare qualche campione fuori dalle mura cittadine, giammai!!
Noi di VG siamo gente seria, anche se ci piace molto divertirci e lavorare con Videogiochi ed affini.
Quindi ora daremo la parola a Luca Dossena, Dox per gli amici, vero e proprio fenomeno vivente a Tutankham: 403.860 punti nell'A.I.V.A. scoreboard, avendo raggiunto lo STAGE 18 sotto i nostri occhi.
Ma il suo record personale è di ben 663.080 punti STAGE 28: sei ancora in piedi o sei già svenuto, caro Simone? Simone Picelli di Vicenza ex-recordman itaiano di questo gioco ci scriveva infatti di ritenersi l'unico in Italia (se non nel mondo) ad essere riuscito a superare il 12° schermo.
Un suggerimento da parte di Luca: "Allenati!"
E diamo via libera a Luca: "Non capisco perché mi hai definito un personaggio fuori dal comune!" "Beh, parlano le cifre no? Tutankham è sicuramente uno dei giochi più difficili in assoluto, per cui..." replichiamo noi, mentre Luca riprende: "Comunque non sono bravo solo a Tutankham: a Ring Fighter, nonostante il fatto che nella partita che hai visto tu ho realizzato poco più di mezzo milione, (comunque sufficiente per realizzare il nuovo record italiano ndr) il mio personale è di cira 2.000.000. Inoltre me la cavo bene un pò in tutti i giochi ed in particolare a Gyrodine e Mad Planets, dei quali presto vi manderò nuovi record e, naturalmente, a Hyper Olimpic.
A proposito di quest'ultimo gioco, devo precisare che il 2,51 m. nel salto in alto, è stato realizzato da Luca Santorsola, che giocava con me, e non da Biagio Bonigi (vedi VG 27)."
Infatti Luca Dossena fa parte di quella combriccola che frequenta abitualmente il New Nork Game, di piazzale Oberdan, e la saletta di P.zza S. Stefano a Milano.
Se volete venire a trovarli sono lì quasi tutti i giorni: ne vedrete delle belle.

Maurizio Miccoli

Roberto Ferrarini
21 anni
Milano

Lunedì 18 febbraio 1985 un ragazzo di 21 anni, Roberto Ferrarini, infila L. 200 a Super Bagman e inizia a giocare. È in licenza, sta facendo il militare a Portogruaro, e invece di passare la sua vacanza in compagnia degli amici ha deciso di "buttarsi" e stabilire il nuovo record mondiale di durata sui videogame.
Super Bagman assomiglia al famoso Le Bagnard, una spietata lotta fra guardie e ladri, e Roberto ha studiato per mesi e mesi gli schemi e i pattern per potersi cimentare in questa impresa.
È accompagnato dalla madre, una signora bionda ed elegante che è sicuramente la sua più accanita sostenitrice, e da un gruppo d'amici che lo sosterrà fino in fondo.
La sala giochi è il Videone di Mestre, una delle più belle sale giochi della zona, e il gestore, Maurizio Dianese, ha organizzato ogni cosa con cura: medici, giornalisti e tecnici.
La macchina, prima del via, è stata controllata e collaudata, gli hanno perfino cambiato la manopola.
Passano le ore, Roberto si ferma qualche minuto per ingurgitare un toast e bere del the, i medici, a intervalli fissi, gli controllano la pressione, ma Roberto sta bene, chiacchera con tutti e impassibile continua a giocare.
Sono passate 50 h. il record italiano di durata, 42 h., è stato battuto, ma la macchina dopo il millesimo schermo ha iniziato a dare i numeri. L'omino mosso da Roberto ha perso la testa, non risponde ai suoi comandi e il gioco è diventato passivo. Arriva una telefonata qui in redazione, Roberto si sta spazientendo, è

arrabbiato, e ci chiede aiuto, cosa si può fare in un frangente simile? L'abbiamo chiesto all'A.I.V.A., massima autorità in questo campo, e ci è stato detto che il record del punteggio veniva convalidato con lo score raggiunto nelle prime 50 h., mentre il record di durata poteva continuare benissimo. Visto che ogni 2 ore di gioco si possono avere 10 minuti di pausa, l'A.I.V.A. ha consigliato di spegnere la macchina e riaccenderla per far riniziare il gioco da capo.
E così Roberto, seppur infuriato e deluso, ha continuato a giocare per altre 9 h. e 55 minuti totalizzando 59 h e 55, per un punteggio di 20.598.740.
Ha smesso perché i medici, nonostante le sue proteste e quelle della madre, gli hanno impedito d'andare avanti per evitare un collasso fisico:
"non capisco perché mi hanno fatto smettere. Ero normale, non mi distraevo e potevo andare avanti benissimo, il mio unico pensiero era quello di totalizzare abbastanza ometti per poter battere il record mondiale di durata (72 h. ndr). Certo, certe volte non capivo e magari non riuscivo a vedere, ma era normale dopo 60 h. di gioco!"
"Non ho mai avuto problemi di coordinazione, solo la macchina li ha avuti, lei era stata programmata per avere un massimo di 50 vite di riserva, ed io ne ho totalizzate almeno il doppio, è per quello che è andata in TILT."
"Non dovevano farlo smettere – interrompe la madre – anch'io quando dipingo sto sveglia delle notti intere, ma non sono mai stata male, forse starei male se qualcuno mi fermasse!!"
"L'unico problema che ho avuto – continua Roberto – è stato prima di prendere sonno. Muovevo le mani come se avessi continuato a giocare, ma forse l'ho sognato ed in ogni caso dopo 11 ore di sonno mi sono svegliato ancora più arrabbiato di prima. Comunque non è finita qui. Riproverò a giocare e cercherò di battere il primato Americano di 72 ore".
Insomma Roberto non è contento. Ha semidistrutto una scheda gioco, ha battutto il record italiano di durata su un videogame, la stampa lo ha acclamato come il nuovo videogiocatore prodigio e lui ha l'idea fissa di battere il record mondiale. Ha già deciso che alla prossima licenza ci riproverà. Buona fortuna campione!!

Vanessa Passoni

E alla fine la tua ricerca è premiata. L'impiegato con un sorriso ti comunica che tutto è a posto. Devi solo firmare sotto. Ma con tuo sgomento scopri che gli spazi per la firma son due.
Dove metti il nome, sopra la riga (45) o sotto (93)?

L'AVVENTURA

La "pagina amica" per tutti gli avventurieri elettronici. In collaborazione con HC-Home Computer

Freschi di giornata

Il successo che gli adventure stanno riscuotendo tra i computeristi di tutto il mondo spingono le case di software a sfornare nuovi titoli a ritmo vertiginoso. Ecco due novità appena pubblicate in Inghilterra. Quando leggerete queste pagine saranno probabilmente disponibili anche da noi. TOWER OF DESPAIR (Games Workshop) è un'eccellente avventura testuale per lo Spectrum. La prosa è dettagliata e ben scritta, la trama è solida e gli enigmi perfidi (negli adeventure è una qualità positiva). Il vostro scopo consiste nello sconfiggere lo stregone Malnor riunendo il Guanto d'Argento con il Guanto d'Oro. L'avventura è talmente grossa da essere divisa in due parti, ciascuna su un lato della cassetta.

TIME SEARCH (Ducksoft) è un adventure su nastro per il Commodore 64 nella quale dovete rintracciare una macchina del tempo. La storia è ben strutturata e gli enigmi da risolvere ben congegnati. Per di più è piena di risposte e commenti spiritosi che non mancheranno di farvi sorridere anche quando vi verrebbe voglia di rompere tutto.

Curiosità

– La nuova versione su disco per Commodore 64 del famoso The Hobbit contiene più del doppio dei luoghi della versione originale, nonché grafica più dettagliata e sonoro.

– Non tutti sono perfetti, neanche il grande Scott Adams, ideatore e programmatore della serie Questprobe con Hulk, Spiderman, ecc. In quest'ultimo gioco infatti, una volta che avrete portato via la gemma a Sandman, questi continuerà a ripetere ugualmente "Non porterai via la mia gemma". Viene voglia di fargli uno sberleffo, ma tanto non capirebbe.

Piccolo dizionario dei sinonimi, 2ª parte

Continuiamo la pubblicazione del Piccolo Dizionario dei Sinonimi per gli avventurosi avventurieri che non si fermano davanti all'ostacolo della lingua. Questa volta tocca alle lettere B e C.

BEAT (picchiare, colpire) – strike, hit, pound, bump, smash, batter, thump, attack, whack, knock, bang, kick

BLAST (distruggere, far saltare in aria) - explode, light, ignite, detonate.

BOTTLE (bottiglia) - flask, jug, jar, container.

BOX (scatola) - case, container, casket, trunk, chest.

BREAK (rompere) - crash, smash, shatter, wrech, crack, demolish, split.

BRIBE (corrompere) - entice, lure, corrupt, tempt, offer, give.

BRING (portare) - carry, take, fetch.

BURY (seppellire) - dig, hide, coceal, cover.

BUY (comprare) - acquire, purchase, obtain, claim, take.

CALL (chiamare) - yell, hail, scream, shout,

CAPTURE (catturare) - catch, grab, arrest, trap, seize, grasp, take, get.

CARRY (trasportare, portare con sé) - bear, take, hold, trasport, convey, get.

CAVE (caverna) - cavern, pit, grotto, hole.

CHASE (dare la caccia, inseguire) - hunt, follow, pursue.

CLOSE (chiudere) - shut, lock, secure, fasten, bolt.

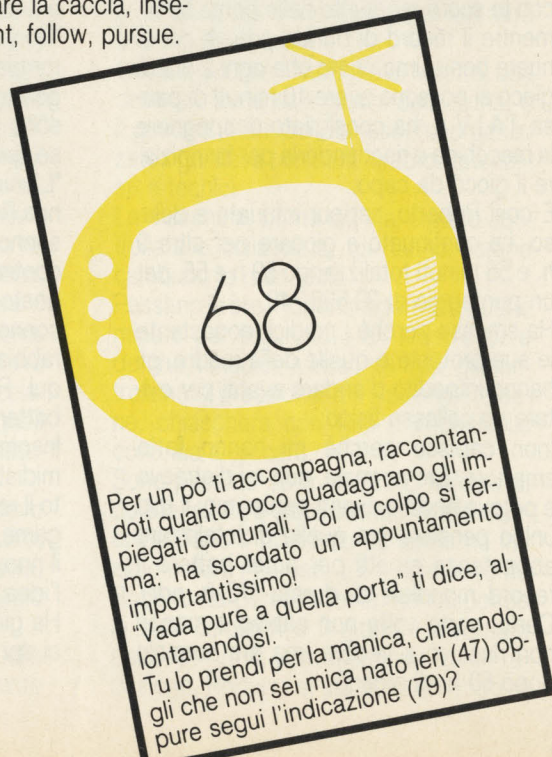
COMMAND (comandare, dare ordini) - order, direct, demand.

CONNECT (collegare, connettere) - join, unite, tie, link, combine.

CRAWL (strisciare, camminare carponi) - slither, creep, kneel.

CUT (tagliare) - slash, slice, slit, split, carve, cleave, sever.

Aiuto! Aiuto!

Alessandro Fani ha provocato tutti gli incantesimi possibili per passare la porta accanto alla "lower guard room" in **Staff of Karnath**, ma non vi è riuscito: sembra che un omino verde glielo impedisca. Chi può aiutarlo? **Michele Porcelli** di Bascapé (PV) chiede "come si può uccidere il topo (che in verità ha le dimensioni di un cavallo)" nel gioco **Dallas Quest? Paolo**

E' L'AVVENTURA

Fornelli di Milano ha problemi con **Hitchhiker's Guide to the Galaxy** della Infocom: non riesce ad evitare che un mattone volante gli cada in testa una volta uscito di casa. "Per favore, aiutatemi", chiede disperato, "sono appena all'inizio del gioco e già sono fermo". **Max, il gufo** afferma di essere a buon punto nel gioco **Sherlock** della Melbourne House ma non sa come si fa a dire al commissario "Arresta il maggiore Percival Foulkes". Secondo Max, costui è l'assassino delle due donne: Max riesce a far si che si tradisca, riesce ad inseguirlo, ma non ad arrestarlo. C'è qualcuno che sa come mettere le manette ai polsi del losco figuro? **Massimiliano** (nomignolo di guerra Pop) chiede "come si scende la scala nella botola se il piolo è rotto nel gioco **Dallas Quest**?" **Adriano Vallese** (o Adriana? non si legge molto bene) di Milano vuole sapere come uccidere Dracula nel gioco Castle of Terror della Mebourne House.

Consigli & Suggerimenti

Per i Consigli & Suggerimenti di questo mese dobbiamo ringraziare Massimo Comelli (alias Max il gufo) per i suggerimenti su Sherlock.

Pyjamarama

I seguenti oggetti in Pyjamarama (il bellissimo gioco uscito nella serie Jackson Soft Oro) sono lì solo per confondere le acque: towel, crystal orb, plant pot, joystick, radio, cooking bowl, sword, moon cruystal, beach ball e round key. Non servono cioè a risolvere il gioco, anche se per ottenere un punteggio percentuale del 100% dovrete raccogliere tutti gli oggetti esistenti nel gioco, compresi quelli sopracitati. Quindi raccoglieteli, ma alla prima occasione cambiateli con altri.

Hampstead

Per uscire di casa in Hampstead bisogna andare in cucina e digitare SEARCH KITCHEN (cerca in cucina): si troverà una chiave che permetterà di aprire la rimessa dove c'è la bicicletta. Solo allora si aprirà il cancello. Fate però attenzione a non violare la pubblica decenza.

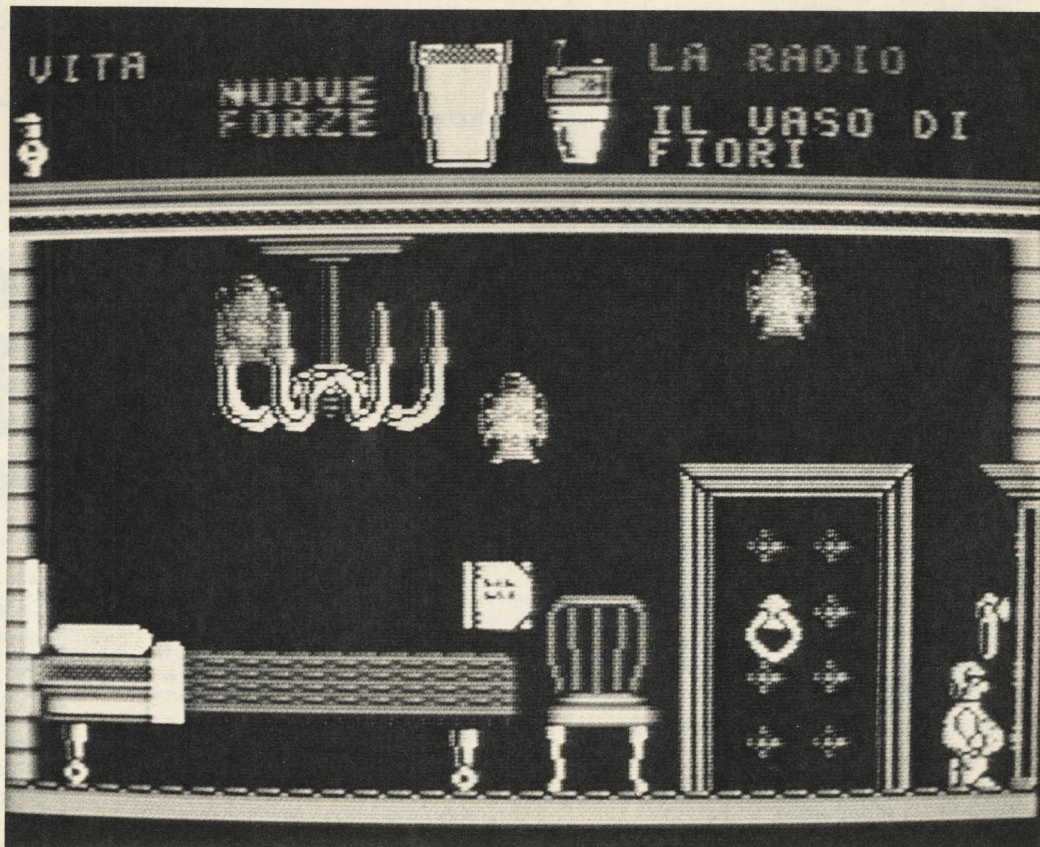
Hulk

Per uscire dalla "Dome" bisogna prendere l'unica uscita esistente, premere il pulsante (cosicché la voce dica "Delay on"), trasformarsi in Hulk e gettarsi giù dal tunnel ovvero GO TUNNEL.

Sherlock

Usciti di casa ci si trova in Baker Street. Chiamate una carrozza digitando CALL o HAIL, saliteci con CLIMB INTO HANSOM CAB, sedetevi -SIT- e dite al conducente dove volete che vi porti con SAY TO CABBIE "GO TO KING CROSS ROAD". Quando il conducente vi chiederà di essere pagato digitate PAY 6D TOBBIE, scendete con CLIMB OUT e dirigetervi al 3° binario della King Cross Station (attenzione che il treno arriva alle 9.15). Se trovate l'ispettore Lestrade vuol dire che è andato tutto bene: a questo punto salite sul treno e una volta arrivati a destinazione seguite -FOLLOW- costantemente Lestrade. Da qui in poi sta a voi continuare.

Atlas Assignment

L'uomo con la cicatrice ha un pezzo di carta -NOTEPAPER- di vitale importanza. Una volta che siete riusciti a prenderglielo (non andate per il sottile) dovete decifrarlo. Sul pezzo di carta c'è scritto 48LA-4LO: è l'indicazione in codice della destinazione che dovete inserire nel computer del jet per farlo decollare. Come decifrarla? Consultate un atlante e troverete la soluzione (vi basti sapere che la destinazione comunque è in Europa).

SPIEGACOMPUTER

Il sistema Operativo

Sul numero passato abbiamo descritto la tastiera del computer. Passiamo ora al secondo blocco dello schema funzionale di un sistema informatico: il centro di elaborazione dei dati. È un blocco importante, il cuore del sistema stesso. Capire come funziona, anche se solo per sommi capi, significa sapere che cosa si può chiedere ad un computer.

L'elaborazione

Mentre nel nostro schema iniziale l'elaborazione è rappresentata in un unico blocco, avvicinandoci maggiormente dobbiamo notare che in realtà vi sono tre componenti necessarie: il *sistema operativo*, il *programma*, il *microprocessore.*

Sistema operativo

I dati entrati attraverso il dispositivo di input sono accolti da un insieme di circuiti programmati in modo da poterli interpretare in modo corretto. Il compito del *sistema operativo* è quello di *sistemare i dati in ingresso secondo le esigenze proprie del programma* in corso di esecuzione, amministrare l'accesso ai vari stadi di memoria, regolare il traffico dei segnali in entrata e uscita con le periferiche (unità di memoria, stampanti, linee di comunicazione, video).

Ultimo, ma non per importanza, il *dialogo con il microprocessore:* il sistema operativo deve provvedere a fornirgli i dati secondo le sue rigidissime regole, e deve accollarsi il compito di interpretare i risultati che ritornano dopo l'elaborazione effettuata dal microprocessore.

Il programma

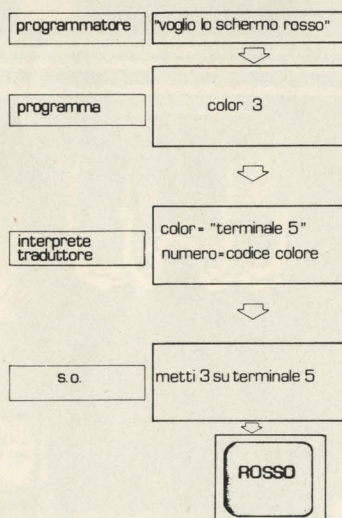
Il sistema operativo è fisso: alcune sue parti devono invece cambiare in relazione alle diverse esigenze di impiego. Per questo c'è il programma.

Quando entra un dato (per esempio il numero 123) il solo sistema operativo non può sapere se esso deve essere l'addendo di una somma, oppure se esso deve trasformarsi in un certo colore dello schermo: a questo pensa il programma informandone il sistema operativo.

Le istruzioni contenute nel *programma* devono essere stilate con modalità comprensibili al *sistema operativo* ogni computer ha un sistema operativo suo specifico, anche se ormai la tendenza, almeno nell'ambito dei personal destinati al lavoro d'ufficio, è quella di dotare i vari modelli di sistemi operativi fra loro compatibili, in modo che risultino compatibili anche i programmi.

Il programma e il sistema operativo, a questo punto *si fondono in un unico* complesso di istruzioni dove la differenza fra la parte fissa e quella intercambiabile perde significato pratico.

IL PROGRAMMA IL LINGUAGGIO

programmatore	"voglio lo schermo rosso"
programma	color 3
interprete traduttore	color= "terminale 5" numero=codice colore
s.o.	metti 3 su terminale 5
	ROSSO

Non così per il programmatore, il quale deve conoscere perfettamente le caratteristiche del sistema operativo, affinché il suo programma non solo risulti compatibile - il che è condizione base -, ma riesca a sfruttarne appieno le caratteristiche. Per facilitare la vita dei programmatori, rendendo con ciò più cospicua la disponibilità di programmi, ci si avvale dei *Linguaggi di programmazione* (il più famoso è il BASIC): un linguaggio serve a organizzare un programma utilizzando *formule e parole molto vicine al nostro pensiero*, che un apposito "interprete", affiancato al sistema operativo, provvede a *tradurre* (una volta per tutte o di volta in volta) in *istruzioni comprensibili al sistema operativo.*

Facciamo un esempio, altrimenti questo discorso rischia di restare incomprensibile a noi.

Il programma prevede che lo schermo televisivo diventi rosso; per informare il sistema operativo deve dargli una comunicazione di questo tipo: "terminale 5, codice 3", dove terminale 5 è l'uscita verso il video, e il codice 3 è associato all'atti-

L'uomo impacciato balbetta alcune parole, manda via la ragazza mettendole in mano la prima pratica che trova e, alla fine, ripreso il controllo, cerca di essere gentile chidendoti cosa devi fare all'anagrafe.

Glielo dici (87) o fai dell'ironia su quelle che pensi siano le sue conoscenze di certificati (83)?

vazione del rosso.
Attraverso un linguaggio ci si può limitare invece a dare la seguente istruzione "COLOR 3", dove COLOR è un'istruzione che l'interprete (ossia il programma di linguaggio) riconosce e traduce in "terminale 5", così come riconosce che il numero specificato dopo COLOR è il codice di colore desiderato.

Computer e bestiole

Niente di meglio che un esempio pratico: le mie chiacchierate, di solito, sono piene di esempi (programmini, routinette, listati), ma questi spesso sono ... poco pratici, perché servono solo a spiegare la teoria, senza avere una vera e propria utilità.
Ho deciso di non rischiare ulteriormente il linciaggio: ho fatto un programma, un gioco, per voi.
Ve lo spiegherò, certo: ma intanto voi potete anche giocarci, perché è scritto in BASIC standard MICROSOFT, e quindi dovrebbe girare su tutti i computer, magari con qualche personalizzazione.
Il gioco vi permette di cimentarvi con il computer e il terreno di gara sarà, questa, volta, il regno animale.
Uno di voi due (voi o il computer) sceglierete l'animale, e l'altro dovrà indovinarlo, basandosi sulla richiesta di certe caratteristiche.
Vi accorgerete ben presto che ci sono pochi animali: fa niente, aggiungetene voi, basta che capiate come funziona il magazzino dati, ed è proprio ciò che vi spiegheremo la volta prossima.

Bit Bit

```
1 CLEAR 2000
2 RESTORE40000:READQC
3 RESTORE50000:READQA
4 DIMAN$(QA),CA(QA,QC)
5 FORJ=1TOQA:READAN$(J)
6 FORK=1TOQC
7 READCA(J,K)
9 NEXTK:NEXTJ
10 CLS:CT$=""
20 PRINT"GIOCO DEGLI ANIMALI":PRINT
30 PRINT"1) TU INDOVINI L'ANIMALE CHE PENSO IO"
40 PRINT"2) IO INDOVINO L'ANIMALE CHE PENSI TU"
50 PRINT"3) INVENTIAMO INSIEME UN ANIMALE"
60 PRINT"4) CERCHIAMO I GRUPPI DI ANIMALI SIMILI"
70 INPUT"che cosa vuoi fare";RI
80 IFRI<1ORRI>4THEN80
90 CLS:ONRIGOTO1000,2000,3000,4000
1000 AE=1+INT(RND(1)*QA):NT=0
1010 NT=NT+1
1020 RESTORE 40005
1030 FORJ=1TOQC
1040 READCA$:PRINTJ;" > ";CA$
1050 READN
1060 FORK=1TON:READA$:NEXTK
1070 NEXTJ
1080 INPUT"Quale caratteristica vuoi conoscere";RI
1090 IFRI<1ORRI>QCTHEN1080
1110 CLS:RESTORE40005
1120 FORJ=1TORI:READCA$,N
1130 FORK=1TON:READCN$
1140 IFJ=RIANDK=CA(AE,RI)THEN1170
1150 NEXTK
1160 NEXTJ
1170 CLS:PRINT CA$;" ";CN$;" (";CT$;")"
1180 CT$=CT$+" "+CN$
1190 INPUT"sai dire quale animale é";AP$
1195 IFAP$=""THEN1020
1200 IFAP$=AN$(AE)THEN1240
1205 IFAP$<>AN$(AE)THENNT=NT+1
1210 IF NT<QC THEN 1020
1220 CLS:PRINT"PECCATO, NON HAI PIU' TENTATIVI DA FARE"
1222 PRINT"TI DIRO' CHE SI TRATTA DELL'ANIMALE":PRINTAN$(AE)
1224 PRINT:PRINT"PUOI SEMPRE RIPROVARE".
1226 FORJ=1TO2000:NEXT:GOTO10
1240 CLS:PRINT"BRAVO: HAI INDOVINATO"
1242 PRINT"SI TRATTAVA PROPRIO DELL'ANIMALE ";AN$(AE)
1244 PRINT"IL TUO PUNTEGGIO é";INT((QC-NT)*10/(QC-1))
1246 FORJ=1TO2000:NEXT:GOTO10
2000 RESTORE40005:CLS:FORJ=1TOQC
2010 READCA$,NP:PRINTCA$
2020 FORK=1TONP
2030 READCA$:PRINTK;" ";CA$
2040 NEXTK
2050 INPUT"dammi il numero corrispondente";NC(J)
2060 IFNC(J)<1ORNC(J)>NPTHEN2050
2070 FORK=1TOQA:AS(K)=1:NEXT
2072 FORK=1TOQA
2074 IFAS(K)=0THEN2130
2080 FORH=1TOQC
2090 IF H>JTHEN2110
2100 IF NC(H)<>CA(K,H)THENAS(K)=0:GOTO2130
2110 NEXTH
2130 NEXTK
2140 FG=0
2142 FORK=1TOQA
2144 FG=FG+AS(K)
2146 IF AS(K)=1 THEN NV=K
2148 NEXTK
2150 IFFG=1THENPRINT"L'animale che hai pensato non può esserealtro che ";AN$(NV)
:GOTO2210
2160 IFFG=0THENGOTO2200
2170 PRINT"esistono";FG;" possibilità!":PRINT"servono maggiori dettagli.":FORK=1
TO1000:NEXT
2190 NEXTJ
2200 PRINT"Nessun animale fra quelli che io conoscocorrisponde alle caratteristi
che che  mihai fornito"
2210 FORW=1TO2000:NEXTW:GOTO10
3000 GOTO10
4000 GOTO10
40000 DATA10
40005 '
40011 DATA FAMIGLIA,7,mammiferi,uccelli,rettili,anfibi,pesci,insetti,altro
40012 DATA CARATTERE,5,giocherellone,mite,timido,pericoloso,feroce
40013 DATA DIMENSIONI,5,piccolissimo,piccolo,medio,grande,grandissimo
40014 DATACAMMINA SU QUANTE ZAMPE,10,nuota,striscia,bipede,quadrupede,vola,esapo
do,vola e nuota,cammina e nuota,octopodo,molte
40015 DATADOMESTICITA',3,sì,no,addomesticabile
40016 DATACARATTERISTICA FISICA SALIENTE,9,nessuna,naso lungo,collo lungo,gambe
lunghe,coda lunga,corna,pelliccia folta,velenoso,lingua prensile
40017 DATAUTILITA' PER L'UOMO,5,nessuna,poca,commestibile,molto utile,dannoso
40018 DATASI CIBA PREVALENTEMENTE DI,6,carne,vegetali,avanzi,onnivoro,cibo acqua
tico,insetti
40019 DATAVIVE SOPRATTUTTO,2,di giorno,di notte
40020 DATAPRESTAZIONI NOTEVOLI,9,nessuna,voracità,velocità,salti lunghi,forza,re
sistenza alla sete/fame,olfatto fine,vista acuta,voce
50000 DATA7
50010 DATATROTA,5,3,2,1,2,1,3,5,1,3
50020 DATACANE,1,2,3,4,1,7,4,1,1,7
50030 DATABALENA,1,4,5,1,2,1,2,5,1,1
50040 DATACAPRA,1,3,3,4,3,6,4,2,2,4
50050 DATARANA,4,3,2,8,2,8,3,6,2,4
50060 DATAELEFANTE,1,2,5,4,3,2,2,2,1,5
50070 DATAGALLINA,2,3,2,3,1,1,4,4,1,1
```

Mentre cammini guardandoti attorno incontri un signore distinto che ti chiede dove vai. Gli rispondi che sono fatti tuoi (47) o che stai cercando l'Ufficio Bolli (42)?

A.I.V.A. SCOREBOARD
La classifica dei Record

Come potete constatare da soli, il nostro tabellone si allunga ogni mese di più: ormai siamo giunti a quota 121 per quanto riguarda i "titoli", cioè i giochi, e a ben 117 record! Difatti sono ben pochi i giochi orfani, cioè senza record: si tratta o di giochi datati, difficili da trovare ancora in circolazione, o di giochi nuovi, che non hanno ancora una grande distribuzione.

Vi rammentiamo per l'ennesima volta che per entrare nell'A.I.V.A. SCOREBOARD è indispensabile compilare INTERAMENTE l'apposito TAGLIANDO che trovate in fondo alla rivista!

Per il momento non è ancora obbligatorio corredare il tagliando con una diapositiva o una foto per convalidare un record, ma è assai consigliabile farlo, visto che ormai sono già molti i record fotografati e che il TWIN GALAXIES INTERNATIONAL SCOREBOARD (cioè l'organizzazione americana che raccoglie i record da tutto il mondo) lo richiede categoricamente.

Vi ricordiamo altresì che per mandare i record non è necessario essere iscritti all'A.I.V.A., cosa che è invece indispensabile per partecipare alle iniziative dell'associazione, quali l'AIVA CONTEST (nei CENTRI ACCREDITATI A.I.V.A.).

A costo di essere pedanti, ripetiamo che il tagliando deve essere compilato in ogni sua parte in maniera chiara e leggibile, SENZA CORREZIONI: se sbagliate qualcosa dovete rifare tutto!

GAME	REC. ITAL.		GIOCATORE	C. ACCR. AIVA	PROV.	TWIN GAL.	GIOCATORE	STATO	REC.SU
Ambush	591350		A. Zin		GO	–			VG 13
Amidar	2022090		M. Miccoli		MI	18201000	J. Barrett	USA	VG 11
Bank Panic	9999999		A. Giurato	"Las Vegas"	TV	–			–
Blaster	–					–			VG 20
Boggy 84	435350		L. Mogni		PV	–			VG 18
Bomb Jack	20010960		G. Bondavalli		MO	–			VG 19
Buck Rogers	624684		C. Durante		BS	–			–
Bump & Jump	2429540		M. Donadio		RM	1971000	M. Ternasky	USA	VG 5
Burger Time	4059350		M. Zanatta	"Las Vegas"	TV	5882950	D. Kenney	USA	VG 15
Carnival	–					221780	D. Schooling	USA	VG 2
Centipede	–					16384547	J. Schneider	USA	VG 8
Circus Charlie	999990		A. Laini		BS	–			VG 16
	999990		M. Pintus		OR				
	999990		L. Grande	"Las Vegas"	TV				
	999990	□	G. Strangio		RC				
Crush roller	2514100		G. Fiorido		PN	2123840	T. Carver	USA	VG 10
Crystal castle	812138		W. Jagodic		TS	846547	E. Ginner	USA	–
Defender	–					79976975	C. Hoffman	USA	VG 7
Dig dug	–					4129600	K. Arthur	USA	VG 6
Donkey Kong	643100		A. Nocenti		BO	874300	B. Mitchell	USA	VG 1
Donkey Kong jr.	–					1259300	C. Frampton	USA	VG 2
Donkey Kong 3	460100		V. Mangiafico		MI	–			VG 21
Do Run Run	268740		C. Margaroti						
Dragon's Lair	934000		G. P. Morini		RA	558724	J. Boone	USA	VG 17
Elevator Action	35850		G. Marcoto		PD	–			–
Equites	8783650		G. D'Angelo		BS	–			–
Exciting soccer	448340		E. Zanetti		MI	–			VG 16
Exerion	846400		G. Cerlini		RE	–			VG 21
Explorer	–								VG 24
Eyes	7459400		M. Miccoli		MI	23222320	R. Elliot	USA	VG 3
Firefox (Hard)	400966		L. Santorsola	"New York Game"	MI				–
Frogger	94320		E. Zanetti		MI	442330	M. Robichek	USA	VG 1
Galaga	7301490		S. Cavallucci		FO	22222630	L. Dahling	USA	VG 8
Galaxy Ranger (1 play)	64380		R. Pontolillo		MI	–			–
Gaplus	420000	□	A. Buono		MI	–			–
Gyrodine	–					–			VG 24
Guzzler	3049590		M. Gaspari		BS	431108	M. Klug	USA	–
Gyruss	36210000		G. Carlino		BO	28015900	D. Wissman	USA	VG 11
Hunch Back	478700		R. Picelli		VI	–			–
Hyper Olympic									
(solo joystick/1M)	90210		M. Miccoli		MI	–			VG 15
(joys + puls./1M)	95340		L. Calderone		AQ	–			
(2 puls./1M)	86400		F. Lobianco		MI	–			
(2 puls.)Coppia	89080		F. Lobianco		MI	–			
			L. Santorsola		MI	–			
Hyper Sports									
(joys. + puls.)	341420		M. Toigo	"Las Vegas"	GO	–			VG 19
(joys + puls./1M)	153770		R. Picelli		VI				
Intrepid	37920		G. Gavezzotti		BG	–			–
Jack Rabbit	2920000		M. Pellegrini		SV	–			–
Joust (new chip)	450000		M. Di Stefano		TO	101192900	R. Gerhardt	Canada	VG 6
Jr. Pac Man	45220		F. Viscardi		PD				–
Jungle King	–					1510220	M. Torcello	USA	VG 2
Juno first	31341480		A. Zanetti		MI	–			VG 12
Kangaroo	71700		M. Miccoli		MI	921800	D. Kirk	USA	VG 4
Karate Champ 1	117000		I. Tarantino		TO				VG 23
Karate Champ 2	224400		F. Bertazzoli		MI				VG 23
Knock Out	313200		M. Palma		RM	–			–
Krull	401260		M. Campis		TO	11165670	L. Daniels	USA	VG 14
Kung Fu Master	215090	●	A. Colangelo	"Street Games"	MI	–			VG 28
Lady bug	2769590		A. Laini		BS	609900	B. Calton	USA	VG 3
Le Bagnard	121040		A. Priora		MI	–			–
Lode Runner	999999		E. Lubiani		BS	–			–
	999999		M. Gaspari		BS				
Mad Planets	63457		I. Tarantino		TO	–			VG 20
Mario Bros	1376000		M. Ruozi		MI	–			VG 20
Megazone	1518740		P. Izzo		MI	–			VG 19
Mikie	665300	□	G.P.Quidacciolu		GO	–			VG 23
Money money	4064500		I. Vanoncini		BG	–			–
Monza GP	16952	●	M. Miccoli		MI	–			–
Moon patrol	409130		A. Rimicci		SV	1214600	M. Robichek	USA	VG 2
Motorace USA	3612200		E. Salardi		VR	2058100	L. Holman	USA	VG 11
Mouse trap	19650250		M. Bruni		MO	61336060	B. Bradham	USA	–
Mr. Do	8277600		S. Michelotti		PT	–			VG 13
Mr. Do's Castle	923320		M. Zanatta	"Las Vegas"	TV	308680	Y. Oda	USA	–
Mr. Do wild ride	130524		A. Campis		TO	–			–
Ms. Pac Man	187940		A. Cavaleri		VR	701290	C. Ayrn	USA	VG 7
Naughty Boy	10928510		P. Pagani		BO	5354060	K. French	Canada	VG 18
Nibbler	1001073840		E.Zanetti		MI	1000042270	T.Mc Vey	USA	VG 10
Pac Land	298890		A. Buono		MI	–			VG 21
Pengo	454000		F. Vasta		TO	1011370	R. Day	Australia	VG 4
Pickin	158830		M. Gaspari		MI	–			–
Pinbo	304500	•	M. Beretta	"Street Games"	MI	–			–
Pitfall II	304220	□	A. Buono		MI	–			VG 27
Pole Position	–					66910	M. Klug	USA	VG 7
Pole Position II									VG 17
(Test-4 giri)	65870		F. Comolli		MI	–			
(Fuji-4 giri)	63200		M. Miccoli		MI	–			

LA PAGINA DEI RECORD

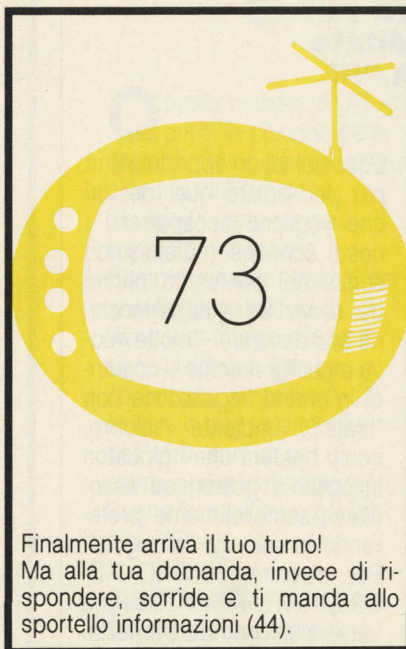
LE QUATTRO REGOLE PER ENTRARE NELL'A.I.V.A. SCOREBOARD:

1 Ritagliare il tagliando in fondo alla rivista o fare delle fotocopie.

2 Fare un record in un videogioco da bar.

3 Compilare in stampatello il tagliando, completandolo con l'aiuto del gestore (e del noleggiatore), e convalidandolo con 3 firme.

4 Spedire a: A.I.V.A., via Ariberto, 20 - 20123 Milano.

Finalmente arriva il tuo turno! Ma alla tua domanda, invece di rispondere, sorride e ti manda allo sportello informazioni (44).

Per ogni record è necessario un tagliando per gli stessi motivi di chiarezza: mandate pure più record, anche se non sono i "TOP", perché l'A.I.V.A. compila apposite classifiche con i primi cinque per ciascun gioco (anche se solo i primi compaiono sulla rivista).

Come compilare il tagliando

Il tagliando è suddiviso in 4 parti: nella sezione "FIRME TESTIMONI" va firmato, mentre per il resto va compilato in stampatello.

"GIOCATORE": bisogna riportare i propri dati anagrafici completi, ricordando di mettere anche prefisso telefonico e provincia: per SIGLA si intende quella che si può selezionare sui videogiochi stessi per personalizzare la propria partita (3 lettere).

"SALA GIOCHI": vanno riportati i dati del locale ove avete giocato, sia esso sala-giochi, bar, latteria, circolo o altro.

"GIOCO": è indispensabile completare questa sezione per poter comparare i vari record: se il gestore non sa dirvi come è regolata la macchina, contattate il noleggiatore: sicuramente lui ha la tabella degli switch della macchina e saprà darvi maggiori lumi.

Come fotografare un record

Per fotografare le vostre prodezze è opportuno che vi muniate di una reflex manuale, usando un rullino per diapositive; il tempo di esposizione ideale è 1/5 (o 1/8) di secondo (non usate mai tempi più brevi), con apertura di diaframma "4" o "5,6".

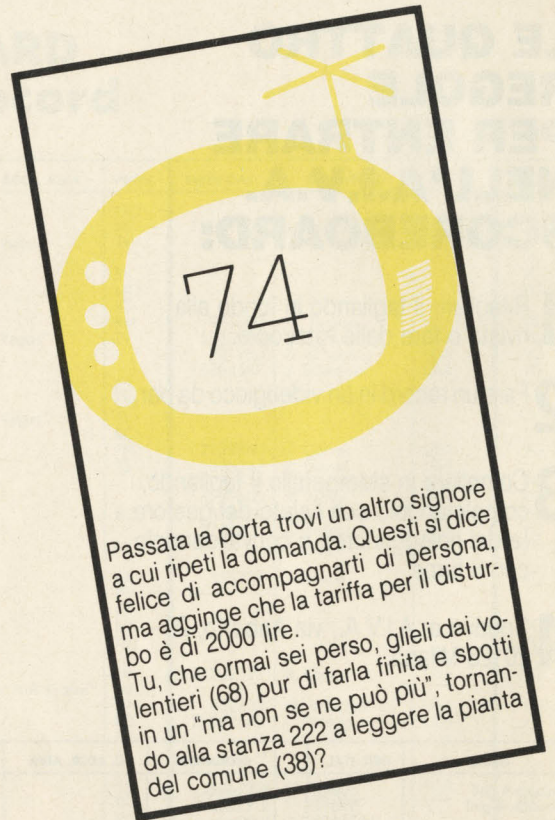
Se avete una mano sufficientemente ferma non avrete nemmeno bisogno del cavalletto, almeno se il tempo di esposizione che impiegate non è troppo lungo.

GAME	REC. ITAL.		GIOCATORE	C. ACCR. AIVA	PROV.	TWIN GAL.	GIOCATORE	STATO	REC.SU
(Suzuka-4 giri)	60040		F. Comolli		MI				
(Seaside-4 giri)	59610		R. Cossu		MI	–			
Pooyan	1175600	□	B. Banigi		MI	364550	R. Marsh	USA	VG 3
Popeye	268000		M. Padroni		OR	1232250	S. Harris	USA	VG 5
Portraits	–					–			VG 12
Pro Soccer	98110	□	F. Panelli		MI	–			
Punch Out	–								VG 25
Q + Bert	10556350		F. Lio		TV	32204485	M. Lee	Canada	VG 5
Qix	76196	□	W. Mattiato	"Street Games"	MI	1666604	B. Camden	USA	VG 2
Ring Fighter	529500	□	L. Dossena		MI	–			VG 25
Rio Bravo	3498000		S. Picelli		VI	–			–
Roc'n'rope	487760		A. D'Ambrosio		RM	–			VG 9
Samurai	94190	•	A. Buono		MI	–			–
Scorpion	66740		C. Polvara		CO	–			–
Scramble	278170		F. Pullè		BO	–			VG 24
Scrambled egg	–					–			VG 10
Senjyo	133300		F. Frati		FI	–			–
Sky lancer	407500		A. Parenti		RE	–			–
Space ace						–			–
(Cadet)	289004		S. Miccolis	"Las Vegas"	TV	–			
(Captain)	487366		S. Miccolis	"Las Vegas"	TV	–			
(Space Ace)	572602		S. Caggergi		RM	–			
	572602		F. Tobaldo		PD		–		
Space dungeon	13113580		S. De Boni		VE	10505915	R. Lilly	USA	–
Star Force	436700		M. Miccoli		MI	–			VG 26
Star Wars	2533000		A. Priora		MI				–
Stinger	1387020		A. Priora		MI	–			–
Super Bagman	102660	•	Quidacciolu		GO	–			–
Super Basketball	1174310		L. Santarsola		MI				VG 25
Super cobra	144060		C. Conti		TO	198470	M. Brass	USA	–
Super pac man	–					588430	J. Azzis	USA	–
Tactician	120320	□	F. Cusati		MI	–			–
Tempest	–					11999978	D. Plummer	Canada	VG 1
The pit	141500		M. Vezzalini		MO	162500	J. Adams	USA	–
The Return of the Jedi	749170		M. Miccoli		MI	–			VG 26
Timber	268540	•	L. Santorsola	"New York Game"	MI	–			VG 28
Time pilot	12344700		I. Tarantino		TO	11548400	M. Zukjey	USA	VG 6
Time pilot 84	554600		A. Ciccarelli		MI	–			–
Tube panic	506629		S. Levati		MI	–			–
Tutankham	403860	□	L. Dossena		MI	–			VG 4
Up'n down	140870	□	L. Boveri		MI	–			–
Vanguard	342800		M. Baldi		PT	3110100	S. Williams	USA	VG 14
Vastar	1698530		M. Cassaniti		PR	–			VG 18
Video hustler	31889240	□	M. Miccoli		MI	–			VG 20
VS. tennis	–								VG 25
Vulgus	452250		S. De Boni		VE				–
Water ski	98690		E. Zanetti		MI	–			–
World tennis	307250		R. Borio		TO	–			VG 3
Xevious	7009660		M. Borroni		MI	4000200	B. Horne	USA	VG 9
Yellow cab	92340		M. Miccoli		MI	–			VG 24
Yie Ar Kung Fu	–								VG 26
Zaxxon	–					3839550	E. Burch	USA	VG 3

Legenda:
• = gioco nuovo
□ = record nuovo

Meglio un "Centro Accreditato A.I.V.A."!!!

Se tutto ciò vi sembra complesso potete risolvere i vostri problemi in maniera molto semplice: convincete il gestore della vostra sala giochi a farla dinventare un "CENTRO ACCREDITATO A.I.V.A."!
Infatti diventare "CENTRO ACCREDITATO A.I.V.A." significa ricevere l'autorizzazione ufficiale ad omologare record, nonché ad affiliare nuovi adepti: in pratica la sala giochi diventa un "terminale" dell'AIVA, offrendo così un servizio in più ai suoi clienti.
Per chi gioca tutto ciò si concretizza nella possibilità di giocare, realizzare record e farseli convalidare senza i problemi che sorgono solitamente (sia per ciò che riguarda la regolazione della macchina, sia per il gestore stesso).

Ecco quindi un'opportunità in più per isolare quei gestori che vogliono accaparrarsi i nostri consensi (eufemismo!) senza nel contempo offrirci dei servizi adeguati (macchine ben assortire – molte nuove e poche vecchie – comandi in ordine, regolazione non "tirata", ambiente salubre, ecc.): basterà che i giocatori invoglino i gestori ad associarsi, semplicemente preferendo le sale già "in regola".
Per divenire CENTRO ACCREDITATO A.I.V.A. bisogna versare un contributo forfettario annuale di L. 100.000 (centomila) tramite vaglia postale intestato a: A.I.V.A. - Via Ariberto, 20 - 20123 MILANO.
Per ogni informazione rivolgersi alla sede dell'Associazione (tel. 02/8394177 8360720).

PER ISCRIVERSI ALL'A.I.V.A.

Nome ....
Cognome ....
Indirizzo ....
Città .... CAP ....
Telefono .... Data di nascita ....
N° vaglia postale ....
Sei un videogiocatore "da casa", "da bar", o entrambe le cose? ...
....
Quante ore giochi, in media, alla settimana? ....
....
Puoi elencarci alcuni dei tuoi record più significativi?
....
....

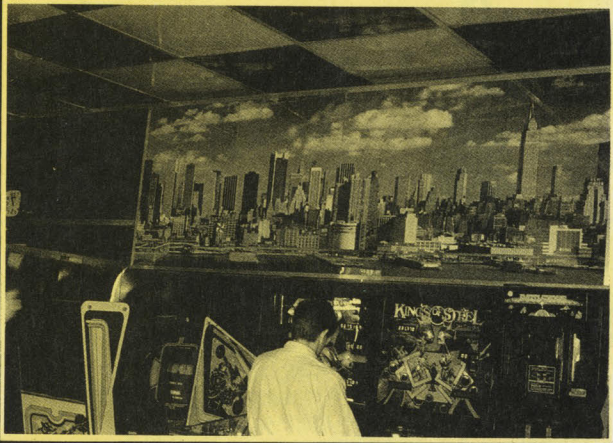
spedite il tagliando qui a fianco a:

AIVA
Via Ariberto, 20
20123 Milano

Spedendo 10.000 lire con vaglia postale per le spese di iscrizione.
Riceverete la tessera di iscrizione all'associazione, valida anche per tutto il 1985 e che dà diritto anche ad usufruire delle agevolazioni ARCI, e potrete partecipare a tutte le prossime iniziative, prima tra tutte il campionato italiano dei coin-op (per selezionare i videoazzurri che affronteranno i campioni dell'associazione americana).

LA PAGINA DEI RECORD

NEW YORK, NEW YORK?

Ormai non c'è più da stupirsi: tutti i responsabili delle sale che si sono affiliate all'A.I.V.A. che abbiamo conosciuto sinora concepiscono il loro lavoro a livello manageriale.
A questa regola non sfuggono nemmeno i 3 soci che gestiscono la "NEW YORK GAME", la prima sala giochi di Milano a diventare Centro Accreditato A.I.V.A.
La sala si trova a Porta Venezia, a due passi dal Metrò, ed è situata al posto di uno di quei baracconi fissi ove fanno delle specie di lotterie con cui si vince ogni sorta di oggetti, dal televisore alle posate. Nel 1982 sorge quindi questa sala giochi, un prefabbricato abbastanza ampio nel quale trovano comodamente posto una trentina di giochi.
Ma è alla fine del 1984, come ci dice uno dei tre soci che vuole mantenere l'incognito (tanto capace, quanto modesto), che la sala compie il salto di qualità: dapprima una completa ristrutturazione, in maniera da offrire ai clienti un ambiente più accogliente e confortevole.
Poi, dopo una "lunga meditazione", il "grande passo": il divorzio con il noleggiatore e l'acquisto in proprio di tutti i giochi.
Altra decisione rischiosa, ma che sicuramente darà i suoi frutti, è un turn-over fisso: ogni mese la sala presenta cinque giochi nuovi, indipendentemente dai guadagni del mese precedente, dove "nuovi" si intende vere novità, a volte addirittura assolute per l'Italia.
Tanto per fare un esempio, alcuni giochi presenti nella Fiera di Milano sono già obsoleti (tenete conto che quando scriviamo siamo in maggio), inoltre non mancano i giochi-laser, logicamente con un turn-over più lungo, e i giochi cabinati.
Comunque chi frequenta la sala sa a chi rivolgersi: Guido, tra i 3 soci, è un po' il factotum ed è sempre pronto a socializzare con i giocatori, prova ne sia la prima gara che si svolge a giugno, con in palio gustosi premi per i primi cinque, e che c'è solo la prima di una serie di iniziative di cui vi daremo sicuramente notizie nei prossimi numeri di VG.

TRUCCHI BLUFF E STRATEGIE

Questo numero di VG vi porta le chicche delle chicche: il bug per diventare comandante di Space Shuttle-1ª parte, come superare il milione a Bump'n'Jump e i trucchi per sconfiggere i nemici di Wing-War Imagic. Ragazzi, siete proprio in gamba, continuano ad arrivare trucchi e bug uno meglio dell'altro, con un po' di calma accontenteremo tutti. Buona fortuna e un grosso ciao VG.

BUMP'N'JUMP – Il milione
Il modo per superare il milione è semplice: raggiunta la massima velocità bisogna saltare, è indifferente se a destra o sinistra, fuori dallo schermo (bisogna stare attentissimi a non ricomparire nemmeno di un mm.) e quindi accelerare alla velocità massima, tanto nessun ostacolo può infastidire la nostra corsa. Se prima di saltare non ci si è scontrati con nemmeno una macchina, verranno assegnati 50.000 punti bonus che permettono di raggiungere ancora prima l'agognato milione.

Riccardo Memo – Ivrea

WING WAR – I nemici
Dopo aver formato il primo Super Cristallo il nemico più acerrimo del nostro Dragone diventa il Grifone. Per eliminarlo senza troppi problemi, prima di uccidere o raccogliere qualsiasi cosa, andate subito in cerca delle uova e portatele nella tana. Dopo 4-5 Super Cristalli il Grifone sparirà misteriosamente.
Quando catturate il preziosissimo diamante, non siate precipitosi nel volerlo riporre nella tana, ma appostatevi sulla roccia che precede quest'ultimo schermo.
Quando vedrete che i ragni si calano da un'altra parte fate alzare il drago battendo le ali (senza muovere il joystick) e quando sta per toccare di nuovo la roccia, date un solo colpo d'ali spingendo il joystick verso sinistra, di quel tanto che basta per entrare parzialmente nella tana con il Diamante. Noterete che il punteggio salirà di 5.000 punti (il valore del diamante) ed il prezioso oggetto si ritroverà di nuovo sulla roccia. A questo punto basterà ripetere l'operazione.

Rosaria Ciccarelli – Ariano Irpino

SPACE SHUTTLE – Il grado di Comandante
Prima di poter diventare Comandante bisogna effettuare due voli: nel primo riceveremo la qualifica di Payload Specialist (1 solo agganciamento) ed innescheremo il trucchetto che ci permetterà di insignirci del grado di Commander nel secondo, atterrando cioè con più di 7.500 punti di unità di combustibile ed almeno 6 agganciamenti col satellite. Una volta accesa la consolle si deve impostare con Game Select (o interruttore status se usate la mascherina) il volo 3 e quindi operare normalmente

sino all'agganciamento in quota, appena ricevuto il Rendez-vous bisogna agire come segue:
1) spegnete i motori;
2) visualizzate la velocità e riducetela sino ad un valore non inferire a Mach 18, per far ciò dovete tocchettare la leva per circa 58 volte verso di voi, se siete partiti da Mach 23,9 e, di tanto in tanto, visualizzare la velocità sino a circa Mach 18.0;
3) inserite i motori primari;
4) spingete indietro la leva sino ad un beccheggio di + 24, ci vorranno più di 13 tocchi;
5) spegnete i motori;
6) chiudete gli sportelli del vano di carico;
7) richiamate l'asse Z col pulsante rosso e spingete in avanti la leva fino a Z=9.
A questo punto bisogna aspettare lo schermo radar di rientro e comportarsi normalmente sino all'atterraggio. Quando vedrete il "Welcome Home" ed il grado di "Pyload Sp.", SENZA SPEGNERE LA CONSOLLE dovrete cominciare la seconda e ultima missione toccando SOLO l'interruttore di Reset (Activate Countdown) e riportando il carrello d'atterraggio (Landing Gear) in posizione UP.

FINE Iª PARTE

UNA PICCOLA TIRATA D'ORECCHIE

Spesso e volentieri arrivano lettere di protesta: "Vi ho mandato il mio record e non è stato pubblicato", "Perché non avete pubblicato il mio record? Eppure la diapositiva era leggibilissima!" "Con quale diritto eliminate le foto, il mio record no è mai stato pubblicato" etc, etc.
Oggi mentre selezionavo i record per l'Hit Bit e la Videogara mi è capitato in mano questa lettera corredata di record:
"Tengo a precisare che l'1 in fondo al punteggio indica il milione.
Stefano Baldoni
P.S. Vorrei sapere se e come omologare questo record."
Il gioco è Pooyan della Datasoft, probabilmente compatibile per CMB 64, ma a parte quelle 5 righe d'accompagnamento Stefano non ci dà la minima indicazione, nemmeno il suo indirizzo.
Chi ha orecchie per intendere intenda, per gli altri una tiratina d'orecchie!!!
Ciao VG.

AIVA CONTEST

Ed eccoci al secondo appuntamento con l'AIVA CONTEST il concorso appositamente realizzato con VideoGiochi per i soci dell'Associazione più giocosa del mondo.
Purtroppo al momento di andare in macchina non abbiamo ancora notizie di record strabilianti perché i campioni hanno deciso di allenarsi un po' troppo. E noi gli diamo tempo che, tanto, non ci corre dietro nessuno.
Per intanto e per i lettori distratti ripetiamo le regole dell'AIVA Contest.
Cosa bisogna fare per vincere?
1. Bisogna essere soci AIVA
2. Bisogna recarsi in uno dei seguenti Centri Accreditati – state attenti perché ce n'è qualcuno in più:
– "LO SGAMOTTO" – via Vitt. Emanuele 213 – CALENZANO (FI)
– "LAS VEGAS" – via Roma, 29 – TREVISO
– "ALEPH CLUB" – via San Giorgio, 45 – LUCCA
– "SEVEN UP" – via Peruzzi, 22 – CARPI (MO)

Il vecchietto trova immediatamente la tua pratica, regolarizzando la posizione. Poi, sorridendo, ti consiglia di tornare alla 222 (97), ma questa volta alla coda più lunga.

LA PAGINA DEI RECORD

– "STREET GAMES" – via Cavour, 63 – SENAGO (MI)
– "NEW YORK GAMES" – p.za Oberdan, 3/7 – MILANO
– "CHIP'S GAME – via Ratti, 12 – LEGNANO (MI)
3. Bisogna fare il record su uno dei seguenti giochi: KUNG FU MASTER (IREM) – PAC LAND (NAMCO) – 1942 (CAPCOM) – EXERION (SEGA solo fino al primo CHALLENGING STAGE).
E poi... bisogna che vi diate una mossa!
Il premio in palio è nientepopodimeno che 2 ABBONAMENTI, uno a VideoGiochi e uno a... sorpresa, una nuovissima pubblicazione che uscirà a settembre e di cui non diciamo niente se non che sarà l'unica pubblicazione del genere in Italia.
Forza VideoAtleti!

I VIDEOATLETI AL SIM

I Videoazzurri di tutt'Italia si incontreranno al SIM HIFI Ives per disputare delle sensazionali gare a colpi di joystick. La fiera milanese dell'elettronica che ha visto svolgersi tra un pubblico numeroso e vociante la prima selezione del Campionato Italiano di VideoAtletica ospiterà anche quest'anno delle gare e delle sfide degne dei più grandi campioni.

VIDEOGARA:

Edizione Estiva

A è così!!! Con la scusa che fa caldo, che il mare attende e che quella ragazza è così carina che non si può rifiutarle nulla, le consolle non esistono più. Va bene ne prendo nota e ne riparleremo a settembre, anche perché il mare è così azzurro che a questo punto un bagno me lo faccio anch'io!!!
Ciao Ragazzi, divertitevi VG.

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Action Force	Parker	1	22.000	E. Sanfilippo - Livorno
Advanced D.&D.T. of Tarmin	Mattel	*	52.400	A. Dodi - Milano
Air Sea Battle	Atari	FG	99	L. Trombetta - Bologna
Amidar	Parker	*	131.789	A. Corradetti - Trieste
Antartic Adventure	Coleco	*	294.980	L. Radice - Milano
Assault	Bomb	*	8.095	E. Cattaneo - Corbetta
Asterix	Atari	*	999.500	M. Andreassi - Bari
Asteroids	Atari	FG	99.990	E. Zanetti - Legnano (MI)
Astropinball	Creativision	*	53.650	F. Spimpolo - Legnago (VR)
Astrosmash	Mattel	3	8.020.060	R. Panceri - Calco (CO)
Atlantis	Imagic	FG	999.990	V. Patrone - Savona
Attacco Galattico	Philips	*	795	A. Chiari - Bologna
Auto Chase	Creativision	*	31.150	A. Meloni - Oristano
Auto Racing	Mattel	*	2,35	F. Cainero - Prato (FI)
B 17 Bomber	Mattel	*	9.024	E. Barozzi - Trieste
Barnstorming	Activision	*	0:32,24	F. Bassetti - Cividale del F. (UD)
Battaglie spaziali	Philips	*	830	F. Arbizzani - Bologna
Battle Zone	Atari	FG	999.000	G. Florio - Palo del Colle (BA)
Beamrider	Activision	*	80.055.000	S. Grecu, S. Congiu Domusnovas (CA)
Beauty & Beast	Imagic	*	18-48.300	S. Accordini - Verona
Bedlam	Vectrex	*	13.800	M. Fresi - Brugherio (MI)
Berzerk	Atari	*	270.780	A. Coltraro - Trappeto (CT)
Blueprint	Coleco	*	2.125	F. Rossi - Garbagnate (MI)
Bobby is Going home	Puzzy Bit	*	50.070	G. La Russa - Valenza (AL)
Bomb Squad	Mattel	*	9.760	A. Bignami - Bologna
Bowling	Atari	FG	300	F. Franzini - Milano
Bowling	Leonardo	FG	270	M. Pedone - Calabria
Bowling	Mattel	FG	300	S. Romano - Palermo
Bowling	Philips	FG	300	R. Bartoletti - Modena
Breakout	Atari	*	939	A. Ticozzi - Casale Monferrato
Buck Rogers	Coleco × Atari	*	706.830	A. Mazzon - Paviola S.G. in B. (PA)
Buck Rogers	Coleco × Coleco	1	56.109	G. di Renzo - Roma
Bump'n'Jump	Mattel × Coleco	1	388.748	V. Mainardi - Milano
Bump'n'Jump	Mattel × Mattel	1	2.233.320	A. di Lorenzo - Novara
Burger Time	Mattel × Coleco	1	520.650	M. Barone - Roma
Burger Time	Mattel × Mattel	1	2.065.650	A. Dodi - Milano
Buzz Bomber	Mattel	*	4.298.000	C. Montuori - Baiano (AV)
Cabbage Patch Kids	Coleco	1	999.950	D. Cagni - Masate (MI)
Caccia al Dragone	Philips	*	2.487	G. Porpolini - Agugliano (AN)
Cannibal	Philips	FG	9.999	M. Baldassini - Macerata
Carnival	Coleco × Coleco	FG	99.990	S. Fuso - Milano
Carnival	Colevo × Mattel	*	99.970	A. Pani - Monserrato (CA)
Casinò	Atari	FG	9.990 Poker	G. Brignolio - Torino
Casinò	Atari	FG	9.990 Roul.	G. Riccio - Piacenza
Cat Trax	Leonardo	*	73.920	R. Cuttone - Catania
Caveman	Mattel	1	1.350.150	A. Saita - Roma
Centipede	Atari	FG	999.999	G. Artusio - Torino
Chopper Command	Activision	FG	999.999	B. Ballarini - Bollengo (TO)

LA PAGINA DELLE GARE

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Chopper Rescue	Creativision	FG	99.900	A. Frassi - S. Lorenzo a Pagnatico
Circus	Leonardo	*	1.190	E. Gallo - Torino
Circus Atari	Atari	FG	9.999	A. Landini - Legnano (MI)
Combattenti della libertà	Philips	1	9.999	M. Pintus - Oristano
Communist mutants from space	Starpath	*	153.490	E. Apparete - Torino
Congo Bongo	Sega × Atari	1	5.700	F. Gallo Selva - Quaregna (VI)
Congo Bongo	Sega × Coleco	1	107.960	M. Vignali - Milano
Corsa a cronometro	Philips	FG	9.999	G. Carbonara - Triggiano (Bari)
Cosmic Ark	Imagic	FG	100.010	D. Zambrini - Imola (BO)
Cosmic Avenger	Coleco	1	209.130	S. Tintori - S. Martino in Colle
Cosmic Creeps	Telesys	2	156.500	M. Pessi - Nova Milanese (MI)
Cosmic Crisis	Bit × Coleco	3	16.500	R. Di Renzo - Roma
Crazy Chircky	Creativision	*	54.420	F. Spimpolo - Legnago (VR)
Crazy Globber	Hanimex	*	236.910	R. Cuttone - Catania
Cross Force	Spectr.	FG	999.900	M. Iacomelli - Milano
Crystall Castle	Atari	1	333.843	P. Ermoli - Varese
Death Star Battle	Parker	1	88.212	A. Gusmini - Termate (VA)
Decathlon	Activision	*	13.358	Enrico Berta - Acqui Terme (AL)
Defender	Atari	FG	999.990	D. Oddono - Verona
Demolition Herby	Telesys	1	99.997	M. Pessi - Nova Milanese (MI)
Demon Attack	Imagic	FG	999.995	S. Brusasca - Torino
Destructor	Coleco	1	223.140	R. Cartocci - Monte Porzio
Dig Dug	Atari	FG	999.990	D. Pieri - Firenze
Dodge'Em	Atari	FG	999	M. Fontanesi - Parma
Donkey Kong	Coleco × Atari	FG	999.990	G. Tartara - Robassomero (TO)
Donkey Kong	Coleco × Coleco	FG	99.900	E. De Andreis - Mola di Bari
Donkey Kong	Coleco × Mattel	FG	999.900	C. Campanelli - Mestre
Donkey Kong Jr.	Coleco	1	570.800	M. Ribolini - S. Giuliano Milanese
Dracula	Imagic	*	406.075	M. Sicilia - Napoli
Dragon Fire	Mattel	*	329.020	G. Berri - Roma
Dragster	Activision	*	5:74	A. Cardone - Firenze
E.T.	Atari	FG	999.999	S. Todini - Roma
Empire Strikes Back	Parker	FG	9.999	R. Bogani - Prato (FI)
Enduro	Activision	*	28-64.027	A. di Napoli - Baia Domittia S. (CE)
Escape from the mind master	Starpath	FG	620	P. Cavina - Imola
Fast Food	Telesys	FG	999.999	A. Martini - Segrate (MI)
Fathom	Imagic × Atari	*	22.199	L. Giannini - Ferrara
Fathom	Imagic × Mattel	*	11.560	M. Capone - Milano
Fire Fighter	Imagic × Mattel	*	00.06	T. Gerosa - Lecco (CO)
Fishing Derby	Activision	FG	99	M. Pescioli - Pontassieve (FI)
Flipper	Philips	*	993.580	G. Terzoni - Castel S.G. (PC)
Fortress of Narzod	Vectrex	*	8.920	M. Fresi - Brugherio (MI)
Frantic Freddy	Spectr.	3	14.050	G. Di Renzo - Roma
Freeway	Activision	*	37	P.L. Noncovich - Sandigliano
Frenzy	Coleco	3	134.014	G. Carrara - Firenze
Frog bog	Mattel	*	860	L. Barbieri - Pesaro
Frogger	Parker × Atari	*	9.999	E. Fedele - Napoli
Frogger	Parker × Coleco	*	49.320	P. Andreoli - Milano
Frogger	Parker × Mattel	FG	99.990	M. Mosillo - Terracina (LT)
Frogger	Starpath	*	99.880	M. Balduini - Parma
Front Line	Coleco	3	52.700	D. Tani - Mestre
Frost Bite	Activision	1	368.220	A. Padda - Nuoro
Galaxian	Atari	*	258.860	M. Figini - Lomazzo (CO)
Gangster's Alley	Spectr.	FG	99.990	R. Croce - Nichelino (TO)
Gas Hog	Spectr.	1	49.770	A. Zambelli - Vicenza
Ghost Manor	Xonox	*	247.667	G. Artusio - Torino
Golf	Atari	FG	32	G. Celentano - Foggia
Golf	Mattel	FG	25	F. Chiaraluce - Napoli
Golf	Philips	FG	32	Omar Airaghi - Bollate (MI)
Gorf	Coleco × Atari	*	99.950	G. Artusio - Torino
Gorf I	Coleco	*	105.600	M. Capelli - Busnago (MI)

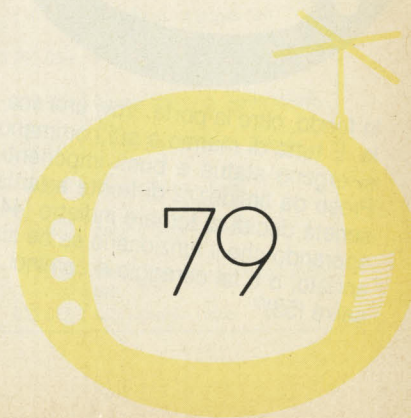
TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Gorf II	Coleco	1	18.780	L. Valzi - Milano
Gorilla	Philips	FG	100	A. Machini - Vimercate (MI)
Grand Prix	Activision	*	0:28,81	L. Girotti - Chiavari (GE)
Guardian	Apollo	*	601.575	F. Dolce Baldi - Palermo
Gyruss	Parker	1	149.200	S. Bonafini - Ferrara
H.E.R.O.	Activision	FG	1.000.000	G.L. Milanese - Alessandria
Happy Trails	Activision	*	677.977	M. Toschi - Lavezzola (RA)
Horse Racing	Mattel	FG	9.999	C. Biondi - Genova
Human Cannonball	Atari	FG	0 - 7	M. Monti - Bologna
Ice Trek	Imagic	*	99.020	G. Rizza - Trapani
Infiltrate	Apollo	FG	999.975	W. Riva - Genova
Invaders	Leonardo	*	1.749	G. Artusio - Torino
James Bond	Parker × Atari	1	35.700	A. Jannarone - Milano
Jawbreaker	Tigervision	*	89.345	F. Pirro - Roma
Journey Escape	Data Age	*	519.100	T. Gerosa - Lecco (CO)
Joust	Atari	1	999.200	A. Martini - Roma
Jumpman Jr.	Epyx	FG	999.975	M. Croci - Monza
Jungle Hunt	Atari	*	93.760	A. Bertocini - Garignano (LU)
Kaboom	Activision	*	479.997	D. Lorenzini - Bagno e Ripoli (FI)
Kangaroo	Atari	FG	999.900	M. Farfariello - Villa Cortese (MI)
Keystone Kapers	Activision	FG	1.000.000	G. Orlandelli - Parma
Killer Bees	Philips	*	109.999	D. di Bella - Roma
Lady Bug	Coleco × Coleco	FG	999.990	M. Pastore - Napoli
Lady Bug	Coleco × Mattel	3	327.950	R. Boscono - Ponderano (VC)
Laser Blast	Activision	FG	1.000.000	F. Giannone - Milano
Laser Gates	Imagic	*	83.211	M. Fresi - Brugherio (MI)
Lock'n' Chase	Mattel	FG	60.301.480	A. Spacal - Trieste
Looping	Coleco	FG	999.990	F. Cainero - Prato (FI)
Lost Luggage	Apollo	*	139.309	A. Gerli - Milano
Mario Bros'	Atari	FG	999.900	B. Gallo Selva - Biella (VC)
Master of the universe	Mattel	*	2.616.300	M. Mosillo - Terracina (LT)
Megamania	Activision	FG	999.999	F. Strocco - Torino
Mine Storm	MB electr.	*	190.835	G. Manicardi - Modena
Miner 2049ER	Microfun	*	480.455	G. Artusio - Torino
Miniature Golf	Atari	FG	40	G. Brignolio - Torino
Missile Command	Atari	FG	999.995	P. Lugasi - S. Lazzaro (BO)
Missile war	Leonardo	*	22.750	A. Lombardi - Milano
Mission 3.000 AD	Puzzy Bit	*	80.300	B. Gallo Selva - Biella (VC)
Mission X	Mattel	*	226.940	G. Franceschini - Roma
Moon Patrol	Atari	*	163.600	G. Nacca - Casapulla (CE)
Moonsweeper	Imagic	FG	999.995	G. Tartara - Robassomero (TO)
Motor Cycle	Tectronic	*	15	M. Pietrobono - Alatri (FR)
Mouse Puzzle	Creativision	FG	99.990	G. Maggi - Roma
Mouse Trap	Coleco × Atari	FG	9.999	G. Artusio - Torino
Mouse Trap	Coleco × Coleco	FG	999.990	W. Marinozzi - Castellina M. (PI)
Mouse Trap	Coleco × Mattel	1	13.260.800	A. Trillò - Roma
Mr. Do	Coleco	*	647.750	Giuseppe di Stefano - Catania
Ms. Pac Man	Atari	FG	999.990	B. Ballarini - Bollengo (TO)
Nexar	Spectr.	FG	999.950	B. Gallo Selva - Biella
Nightmare	Philips	FG	9.995	G. Secco - Camnago (MI)
Nightstalker	Mattel	FG	999.900	Fausto Spiteri - Cesano Maderno
No Escape	Imagic	*	805.353	M. Tabasso - Savigliano
Nova Blast	Imagic	*	9.991.050	M. Di Benedetto - Udine
Obelix	Atari	3	80.820	Max Vidoni - Pordenone
Oink	Activision	*	999.600	B. Gallo Selva - Biella (VC)
Open Sesame	Bit	*	39.510	R. Manfredi - Rivalta (RE)
Outlaw	Atari	*	17"	M. Poggianella - Busto Arsizio (VA)
Pac Man	Atari	FG	99.999	M. Castellaro - Mestre
Parachute	Homevision	*	38.075	V. Croce - Milano
Pepper II	Coleco	FG	999.990	P. M. Zucco - Roma
Phantom Tank	Puzzy Bit	FG	99.900	A. Lapolla - Napoli
Phaser Patrol	Starpath	FG	Hero	R. Pradella - Imola (BO)
Phoenix	Atari	FG	999.990	G.L. Trivelli - Bolzano
Piccone Magico	Philips	FG	2.500	Alessandro Scuderi - Roma
Pick Up Spare	Mattel	*	138	M. Iacomelli - Milano
Pitfall	Activision	FG	114.000	M. Vignali - Milano
Pitfall II	Activision × Atari	FG	199.000	M. Mercalli - Roma
Pitfall II	Activision × Mattel	3	66.076	N. Giordani - Novara
Pitstop	Epyx	1	1:25	V. Mainardi - Milano

LA PAGINA DEI RECORD

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Planet Patrol	Spectr.	*	358.920	M. Cosco - Trofarello (TO)
Plaque Attack	Activision	*	89.935	S. Figini - Lomazzo (CO)
Pole Position	Atari	3	170.000	M. d'Alessandro - Roma
Pole Position	Vectrex	*	77.350	L. Olivari - Novate Milanese
Police Jump	Creativision	FG	99.990	D. Resca - Ferrara
Popeye	Parker × Atari	*	297.000	G. Verga - Cornaredo (MI)
Popeye	Parker × Coleco	1	231.300	F. Bigliazzi - Milano
Popeye	Parker × Mattel	1	305.900	C. Foddai - Sassari
Q* Bert	Parker × Atari	FG	99.975	M. Mascagni - Bologna
Q* Bert	Parker × Coleco	FG	999.995	L. Bargelloni - Bari
Q* Bert	Parker × Mattel	1	2.192.300	A. Uccello - Genova
Reactor	Parker	*	999.911	F. Gallo Selva - Quaregna (VC)
Return of the Jedi	Parker	3	70.356	M. Cariani - Bologna
Riddle of the Sphinw's	Imagic	*	337.107	D. Zambrini - Imola (BO)
River Raid	Activision × Atari	FG	1.000.000	G. Marino - Livorno
River Raid	Activision × Coleco	*	2.435.320	R. Pedrini - Brescia
River Raid	Activision × Mattel	*	257.540	A. Mori - Sassofortino
Robin Hood	Xonox	1	998.000	A. Baduino - Pegli (GE)
Robot Killer	Leonardo	*	5.410	M. Pedone - R. Calabria
Robot Tank	Activision	*	73	S. Todinio - Roma
Rock'n Rope	Coleco × Coleco	1	999.990	S. Lanza - Piacenza
Safecracker	Imagic	*	227.100	L. Rizardi - Milano
Saltimbanchi	Philips	FG	1.995	A. Barile - Napoli
Sci	Philips	*	12,9	G.M. Zanetti - Venezia
Scooby Doo's	Mattel	FG	99.950	F. Negri - Firenze
Scramble	GCE	*	81.340	G. Manicardi - Modena
Sea Monster	Puzzy Bit	*	15.380	M. Vignati - Milano
Sea Quest	Activision	*	408.450	G. Riccio - Piacenza
Shark Shark	Mattel	*	416.850	R. Croni - Oristano
Sharp Shot	Mattel	1	105	Fabrizio Muntoni - Sarroch (CA)
Sir Lancelot	Xonox	*	999.790	M. Baudino - Pegli (GE)
Skiing	Activision	FG	27.42	L. Di Maio - Napoli
Skiing	Mattel	FG	77.0	A. Gambetti - Bologna
Sky Diver	Atari	FG	99	G. Artusio - Torino
Sky Jinks	Activision	*	0:34.68	G. Lapecorella - Bari
Smurf	Coleco	*	3.745.700	U. Marchiori - Busnago (MI)
Snoopy & the Red Barons	Atari	1	30.470	W. Ciarrocchi - Cassina de' Pecchi (MI)
Solari Storm	Imagic	1	2.310	E. Sanfilippo - Livorno
Sonic Invader	Creativision	*	30.640	F. Spimpolo - Legnago (VR)
Sorcerer's Apprentice	Atari	*	100.372	U. Cacciatori - Carrara (MS)
Space Armada	Mattel	*	402.180	G. La Rosa - Locri (RC)
Space Attack	Hanimex	*	45.920	G. Coserti - Milano
Space Cavern	Apollo	*	540.000	R. Feruglio - Milano
Space Fury	Coleco	FG	999.990	Paolo Carminati - San Mauro (TO)
Space Hawk	Mattel	*	3.489.530	N. Nobili - Bologna
Space Invaders	Atari	FG	9.995	G. Catalano - Palermo
Space Master X-7	20th C. F.	1	120.350	D. Cristoforo - Trieste
Space Mission	Leonardo	*	336	M. Brisca - Novara
Space Panic	Coleco	*	322.270	G. Berri - Roma
Space Spartan	Mattel	*	575.420	W. Braghin - Torino
Space Squadron	Leonardo	1	2.270	G. Brtolani - Gioia del Colle (BA)
Space Tunnel	Puzzy Bit	*	7.740	B. Gallo Selva - Biella
Spectron	Spectr.	*	5.590	F. Cainero - Prato (FI)
Spider Fighter	Activision	FG	900.000	D. Svetoni - Cesano Boscone (MI)
Spiderman	Parker	*	98.590	O. Laurent - St. Cristophe (AO)
Spike's Pick's	Xonox	FG	999.950	G. Artusio - Torino
Stampede	Activision	3	23.870	P. Guglielmini - Saronno (VA)
Star Master	Activision	*	9.403	R. Rossi - Udine
Star Raiders	Atari	*	Atari 5	A. Farina - Milano
Star Strike	Mattel	3	8.790	M. Rizza - Trapani
Star Trek	Sega × Atari	1	140.500	F. Gallo Selva - Quaregna (VC)
Star Trek	Sega × Coleco	1	621.170	G. Aguiati - Ferrara
Star voyager	Imagic	FG	99 ADM	M. Rabottini - Roma

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Star Wars	Parker × Atari	1	990.407	D. Baldassini - Firenze
Stargunner	Telesys	1	66.200	S. Formaio - Nova Milanese (MI)
Street Racer	Atari	FG	99	A. Dal Gesso - Venezia
Sub Hunt	Mattel	FG	39	M. Nepote André - Torino
Sub Roc	Coleco	1	999.700	R. Di Renzo - Roma
Super Breakout	Atari	FG	9.997	F. Castagna - Palermo
Super Cobra	Parker	1	121.600	M. della Mora - Milano
Super Cross Force	Spectr.	FG	999.900	M. Iacomelli - Milano
Super Kung-Fu	Xonox	*	203.600	M. Perugini - Roma
Superman	Atari	3	00:27	P. Accolti Gil - Roma
Swords & Serpent	Imagic	FG	3.500	G. Bolzani - Milano
Tanks a Lot	Leonardo	*	10.300	M. Caramelli - Pistoia
Tape Worm	Spectr.	FG	9.999	A. Gazzanave - Casteltermini (AG)
Terrahawks	Philips	1	4.315	E. Giuzio - Roma
The End	Leonardo	*	32.920	U. Minguzzi - Firenze
Threshold	Tigervision	*	80.880	M. Correnti - Portotorres (SS)
Time D. Breakout	Atari	FG	113"	W. Riva - Genova
Time Pilot	Coleco	FG	999.900	G. Maggio - Roma
Tiratore Scelto	Philips	FG	216	L. Contoli - Imola (BO)
Tre D Bowling	Hanimex	FG	300	R. Cuttone - Catania
Tron Deadly Disc	Mattel	*	73.630.600	M. Testi - Fornacette (PI)
Tron Maze a Tron	Mattel	*	12.840.950	R. di Maulo - Roma
Tron Solar Sailer	Mattel	*	133.950	A. Bignami - Bologna
Tropical Trouble	Imagic	3	188.850	G. Rizza
Truckin'	Imagic G.1	3	1 J.15,10	M. Guerra - Chieti
Truckin'	Imagic G.2	*	99.310	D. Maggi - Milano
Turbo	Coleco	FG	999.998	R. Forgione - Torino
Turtles	Philips	*	34.200	E. Giuzio - Roma
Tutankham	Parker × Coleco	1	84.828	N. Cerina - Milano
Tutankham	Parker	FG	999.900	A. Valli - Merate (CO)
Uscf	Mattel	*	7 - Matto	M. Guerra - Chieti
Vanguard	Atari	*	999.750	M. Contini - Cassina De' Pecchi (MI)
Vectron	Mattel	*	924.470	G.L. Rocca - Velletri (Roma)
Venture	Coleco × Coleco	FG	999.900	M. Iacomelli - Milano
Venture	Coleco × Mattel	1	655.300	R. Lapini - Monsummano Terme
Videopinball	Atari	FG	999.999	G. Artusio - Torino
Wall Defender	Bomb	*	239.674	A. Carrano - Milano
War Games	Coleco × Coleco	1	216.340.000	E. Palma - Olgiate Olona (VA)
White Water	Imagic	*	96.570	A. Uccello - Genova
Wing War	Imagic	FG	999.975	M. Romano - Napoli
Wizard of wor	Coleco	FG	99.900	G. Tartara - Robassomero (TO)
Worm whomper	Activision	*	547.739	L. Maggiolini - Bareggio (MI)
Yar's Revenge	Atari	FG	999.999	G. Artusio - Torino
Z-Tack	Bomb	*	234.872	E. Sanfilippo - Livorno
Zaxxon	Coleco × Coleco	FG	99.900	M. Vazio - Torino
Zaxxon	Coleco × Mattel	1	144.900	B. Masi - Nola (NA)

LEGENDA: FG: Gioco fuori gara - Hi Score; *: Gioco in limite minimo d'ammissione; =: Gioco nuova entrata; 1-2: Gioco in gara; 3: Gioco vincitore abbonamento.

Infine raggiungi l'Ufficio Bolli. Quello necessario alla tua domanda costa 7000 lire che paghi con un gemito.
in compenso, questa volta gratis, l'impiegto ti indica la strada per arrivare all'anagrafe. Ma proprio sopra il suo sportello una freccia indica chiaramente una direzione completamente diversa.
piombi in un dubbio atroce: segui la freccia (55) o le indicazioni dell'impiegato (56)?

HIT-BIT

Questo mese c'è un po' di stasi, ma visto che è tempo di vacanze tutto vi è concesso.
Sotto gli ombrelloni, comodamente adagiati su una sdraio, è difficile rammentarsi della propria "macchina" che attende... Comunque preparatevi, settembre è vicino, e oltre che gli esami di ripetizione, si riaprono le grandi gare!!!
Attendo Vostre notizie e possibilmente splendide cartoline.
Buon divertimento VG.

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Abductor (Llamasoft)	VIC 20	•	25.800	Roberto Passarello - Palermo
Alice (Apple)	MACINTOSH	•	897	Carlo Fanti - Volpago del Montello
Alice in video-land (Audiogenic)	CBM 64	•	3.512	Ruggero Spallanzani R. Emilia
Alpiner (Texas)	TI 99/4A	1	29.340	Claudio Rizzo – Roma
Ant Attack (Quicksilva)	ZX SPECTRUM	•	52.980	Christian Oddono - Verona
Arcadia (Imagine)	VIC 20	3	767	Daniele Latini - Cadispoli (Roma)
Astroblitz (Audiogenic)	VIC 20	•	27.810	Enrico Sturaro - Torino
Atic Atac (Ultimate)	ZX SPECTRUM	•	30.450	Pierluigi Jezzi - Pescara
Atlantis (Imagic)	VIC 20	3	236.400	Giorgio Novella - Arenzano (GE)
Attack (Program)	VIC 20	1	7.310	Stefano Starita – Napoli
Bagit Man (A. Action Software)	CBM 64	1	22.310	Giuseppe Signoretta – Torino
Bc quest for tires (Sierra Line)	CBM 64	3	15.110	Nico Rizzo - Agropoli (SA)

In fondo, oltre la porta, trovi una scala. È tutta di marmo e sui corrimano si ergono statue e busti imponenti. Preso da timidezza di fronte a tanta serietà decidi di tornare indietro (44) sperando che il funzionario se ne sia andato, o ti fai coraggio e cominci a salire (53)?

LE CINQUE LEGGI CHE REGOLANO L'HIT-BIT

1 Accettiamo i punteggi HI solo se anche nello spazio riservato al player 1/2 o allo score c'è lo stesso punteggio.

2 Accettiamo i punteggi a classifica solo se a fianco del record maggiore ci sono le iniziali del vostro nome e cognome oppure solo il nome (quindi niente punti e niente nomi di battaglia).

3 La foto dev'essere nitida e chiara e deve, necessariamente, riportare tutto lo schermo finale con le varie indicazioni del gioco: ovviamente niente foto di particolari.

4 Non usate il flash, la luminosità del video basta, e se non sono foto istantanee dev'essere allegato anche il negativo.

5 La foto dev'essere allegata al tagliando: scotch, colla o graffette sono indispensabili.

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Beach Head (Access)	CBM 64	1	122.200	Massimo Zampieri – Forlì
Beamrider (Activision)	CBM 64	1	121.332	Giuseppe Signoretta – Torino
Black Hawk (Thor Emi)	CBM 64	1	72.198	Claudio Giordani – Roma
Blue Max (Synapse Soft)	CBM 64	•	20.950	Franco Caracciolo – Genova
Blue Print (Commodore)	CBM 64	1	27.700	Stefano Canegrati – Cornaredo (MI)
Bozo's Night (Tasked LTD)	CBM 64	1	38 Pints	Maurizio Guerra – Chieti
Bruce Lee (Data Soft)	CBM 64	1	999.9975	Giuseppe Signoretta – Torino
Buck Rogers (Coleco)	ADAM	3	1.097.608	Paolo Accolti Gil – Roma
Buck Rogers (Sega)	CBM 64	•	3.325.350	Roberto Alessio – Avigliana (TO)
Buck Rogers (Sega)	TI 99/4A	3	159.703	Massimiliano Ferrari – Roma
Bug Attack (Cavalier C.)	APPLE II E	3	13.686	Marco Accordi - Roma
Burger Time (Data East)	TI 99/4A	3	510.700	Massimiliano Ferrari - Roma
Burnin Rubber (Colosoftware)	CBM 64	1	117.949	Giancarlo Martellucci – Roma
Car Wars (Texas)	TI 99/4A	3	23.310	Massimiliano Ferrari - Roma
Centipede (Atari)	CBM 64	•	57.163	Domenico Bettinali - Grottaferrata (Roma)
Centipede (Atari)	VIC 20	1	288.719	Franco Casali – Parma
Chequered Flag (Psion)	ZX SPECTRUM	•	M.1 00,54	Fabrizio Ferretti - Rubiera (RE)
China Miner (Future Collins)	CBM 64	•	3.100	Gaetano Lo Cicero - Palermo
Chuckie Egg (A & F Soft.)	ZX SPECTRUM	3	146.010	Francesco Bacchelli - Roma
Ciclons (Rabbit Soft.)	CBM 64	3	4.150	Alessandro Corbetta - Castelli Calepio (BG)
Cloudburst (Tensor Tech.)	VIC 20	•	4.480	Diego Bardari - Roma
Congo Bongo (Sega)	CBM 64	•	37.200	Fabio Sibillano - Roma
Cosmic Crunc. (Commodore)	VIC 20	•	68.070	F. Ferazza - Pombia (NO)
Crazy Kitchen (Rebit Comp.)	ZX SPECTRUM	•	32.205	G. Porini - Verbania Intra
Critters (Rabbit Soft.)	VIC 20	•	8.475	Piero Pizzi - Vigevano
Cyclons (Rabbit Soft.)	VIC 20	•	460	Piero Pizzi - Vigevano
Decathlon (Microsoft)	APPLE	•	70.761	Federico Crova – Pecetto (TO)
Decathlon (Activision)	CBM 64	3	11.371	Daniele Navarra – Roma
Decathlon (Pewterware)	TI 99/4A	3	11.455	Geremia Anzovino - Villasanta (MI)
Decathlon (Ocean)	TZX SPECTRUM	1	319.176	Alberto del Pero – Alassio (SV)
Defender (Atari soft)	CBM 64	•	999.850	Fabrio Currarini - La Spezia
Dig Dug (Atari soft)	CBM 64	•	999.920	Ivan Gusmini - Gazzaniga (BG)
Dig Dug (Atari soft)	VIC 20	•	999.990	Giulio Bodrato - Milano
Donkey Kong (Atari soft)	ATARI 800XL	•	102.000	Marco De Santi - Castelfranco V.
Donkey Kong (Nintendo)	CBM 64	1	120.600	Luigi Tura – Thiene (VI)
Donkey Kong (Atari soft)	VIC 20	1	153.700	Ciro Vampo – Taranto
Donkey Kong (Atari soft)	TI 99/4A	3	147.400	Claudio Rizzo – Roma
Dragons den (Commodore)	CBM 64	•	26.830	Mario Corsolini - Follonica (GR)
Duello (Special Pro-	CBM 64	1	36.224	Alberto Marzolo – Firenze

LA PAGINA DEI RECORD

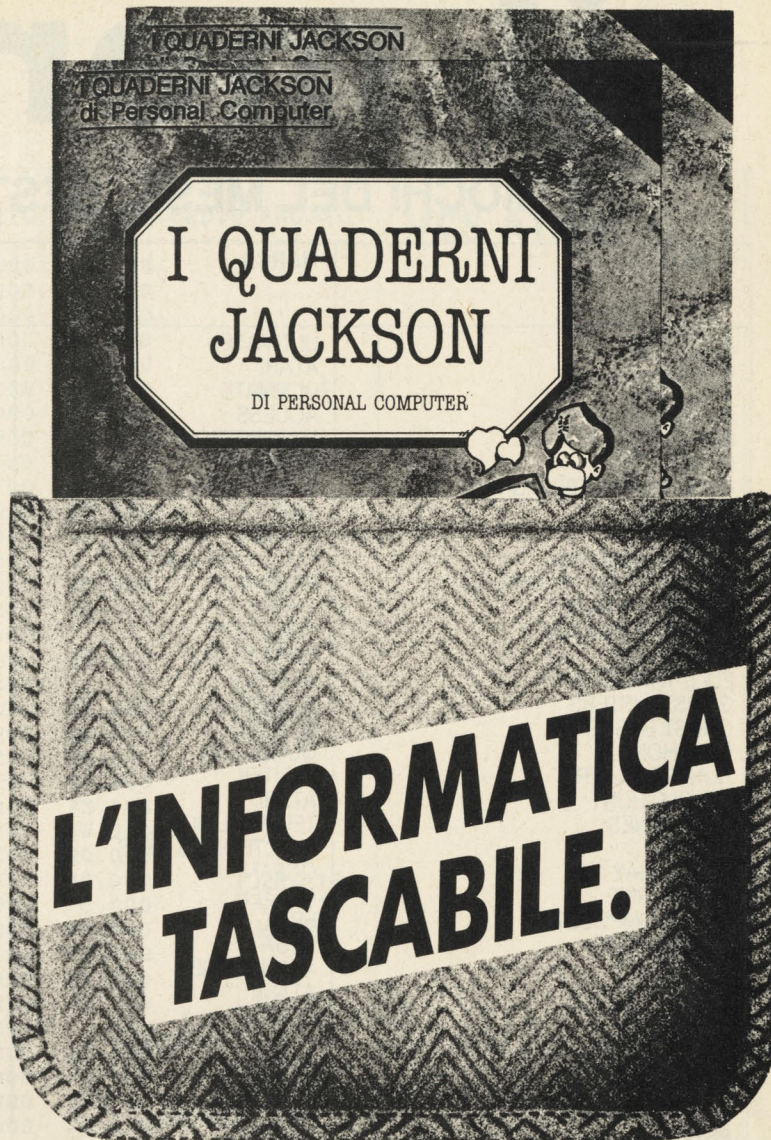
TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
gram)				
Exerion (Sega)	SC 3000	*	146.500	Luigi Giacomelli - Caerano S. Marco (TV)
Falcon Patrol (Virgin)	CBM 64	1	8.400	Massimo Zampieri – Forlì
Flip & Flop (First Star)	CBM 64	*	111.035	Denis Piccinato - Solaro (MI)
Fort Apocalipse (Synapse)	CBM 64	*	76.472	David Piccinato - Solaro (MI)
Frantic (Imagine)	VIC 20	1	100	Carlo de Pascale – Roma
Frogger (Sega Enterprise)	CBM 64	2	18.655	Riccardo Piegaia – Cambiano (TO)
Frogger (Sierra Line)	CBM 64	3	30.230	Nico Rizzo - Agropoli (SA)
Frogger (Sierravision)	CBM 64	*	60.655	Maurizio Abete - Torre del Greco (NA)
Frogger (Rabbit Soft)	VIC 20	*	123.000	Piero Pizzi - Vigevano
Frogger II (Parker)	CBM 64	1	31.315	Giuseppe Signoretta – Torino
Garden Wars (Commodore)	VIC 20	1	107.200	Luca Farris – Quartu S.E. (CA)
Get off my Gard. (Interceptor soft)	CBM 64	*	135.240	Fabio Monaci - Frascati (Roma)
Gilligans Gold (Ocean)	CBM 64	*	27.450	Emilio Tubello - Scairolo (Svizzera)
Gorf (Commodore)	CBM 64	1	33.200	Gaetano Ratto – Frattamaggiore (NA)
Gorf (Commodore)	VIC 20	3	242.580	Matteo Martinelli - Riva S. G. (TN)
Grid Runner (H.E.S.)	VIC 20	*	109.760	Gianfranco Ramuglia - Palermo
Gyruss (Parker Bros)	ATARI 800 XL	1	313.550	Claudio Fazio – S. Agata Militello (ME)
Gyruss (Parker Bros)	CBM 64	*	999.950	Stefano Livian - Santena (TO)
Hamburger (Program Spec.)	CBM 64	1	15.250	Edoardo Ghedina – Cortina d'Ampezzo
Harrier (Durell Soft.)	ZX SPECTRUM	*	18.410	Campoli Roberto - Roma
HERO (Activision)	CBM 64	3	1.000.000	Dario Tani - Mestre (VE)
Horace & the (Sinclaire)	ZX SPECTRUM	*	5.700	Gianbattista Porini - Verbania Intra
HunckBack (Ocean)	CBM 64	3	656.000	Gabriele Gresta - S. Ilario d'Enza (RE)
Hunter on ice (Colosoftware)	CBM 64	3	87.620	Roberto Nencini - Siena
Impero (Program S.)	CBM 64	*	67.250	Alberto Dessalvi - Recco (GE)
Impossible Mission (Epyx)	CBM 64	1	4.700	Giuseppe Signoretta – Torino
Jammin (Cosmos Andamber)	CBM 64	1	43.101	Giuseppe Signoretta – Torino
Jawbreaker (Sierra)	APPLE IIE	*	99.995	Alberto Cogo - Milano
Jelly Monster (Commodore)	VIC 20	1	999.220	Daniele Capillo – Torino
Jet Pac (Ultimate)	ZX SPECTRUM	1	304.055	Paolo Ciampanelli – Novara
Jinn Genie (Micromega)	CBM 64	3	24.950	Vanni Sacchetti - S. Ilario d'Enza (RE)
Joust (Atarisoft)	ATARI 800XL	*	1.506.250	Andrea Turricchia - Imola (BO)
Jumpin Jack (Livewire)	CBM 64	*	9.820	Massimo Capelli - Bologna
Jumpman Jr. (Epyx)	CBM 64	*	130.275	Alberto Perlo - Pinerolo (TO)
Jungle Hunt (Atari soft)	APPLE IIe	1	517.500	Carlo Venturi – Cento (FE)
Jupiter Lander (Commodore)	CBM 64	1	16.400	Alberto Meloni – Limito (MI)
Jupiter Lander (Commodore)	VIC 20	*	85.000	Giampiero d'Elia – Salerno
KickMan	CBM 64	*	15.350	Roberto nencini - Siena

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
(Commodore)				
Killer Gorilla (Micropower)	BBC "B"	3	30.300	Germano Giacobbe - Barcellona (E)
Lazy Jones (Terminal)	CBM 64	1	10.578	Giuliano Balbi – Ravenna
Le Mans (Commodore)	CBM 64	1	2.446.720	Vittorio Betti – Acqui Terme (AL)
Manic Miner (Soft. Project)	CBM 64	3	21.449	Luigi Tura - Thiene (VI)
Miner 2049er (Oleander)	CBM 64	*	78.475	Gianni Manicardi - Modena
Mine Madness (Thorn Emi)	VIC 20	1	10.615	Massimiliano Bonisoli – Milano
Mini Kong (Anirog Soft.)	VIC 20	*	287.800	Andrea Monti - Pavia
Missile Comm. (Atarisoft)	ATARI 800XL	*	922.710	Andrea Lo Bianco - Verona
Moon Mine (Texas)	TI 99/4A	*	95.470	Gabriele Orecchia - Torino
Ms. Pac Man (Atari soft)	ATARI 800 XL	1	121.640	Gualtiero Berra ÷ Desio (MI)
Munch Man (Solar S.)	CBM 64	3	130.080	Renato Fornasero - Caltanisetta
Munch Man (Texas)	TI 99/4A	*	154.620	Rosanna Bottin - Bruino (TO)
Neptune (E. Software Company)	CBM 64	1	490.244	Giuliano Balbi – Ravenna
Night Mission Pinball (Sub Logic)	CBM 64	1	826.420	Dario Ravana – Centurano (CA)
N. Sub (Sega)	SC 3000	3	65.500	Federico Mantovani - Isola Rizza (VR)
Necromancer (Synapse)	CBM 64	*	99.969	Loris Piccinato - Solaro (MI)
Oil's Well (Sierra Line)	CBM 64	1	58.640	Giuseppe Signoretta – Torino
Omega Race (Bally Midway)	CBM 64	*	215.800	Marco Pagani - S. Fruttuoso (MI)
Omega Race (Commodore)	VIC 20	*	379.500	Valeriano Vidili - Roma
Orsacchiotti (Programs)	CBM 64	1	300.450	Mauro Pitone – L'Aquila
Pac Man (Atarisoft)	ATARI 800XL	FG	900.000	Giuseppe Sciascia - Grosseto
Pac Man (Atarisoft)	CBM 64	1	36.630	Gianluca Imbriani – Vittuone (MI)
Parsec (Texas)	TI 99/4A	3	98.100	Massimiliano Ferrari - Roma
Pengo (Atarisoft)	ATARI 600XL	*	474.620	Massimo Iacomelli - Milano
Pengo (Colosoftware)	CBM 64	*	168.800	Loris Piccinato - Solaro (MI)
Phantom Attack (Mastertronic)	VIC 20	*	518.247	Andrea Ferrando - Montepurzio Catone (Roma)
Pitfall I (Activision)	CBM 64	1	49.661	Enrico Tura – Thiene (VI)
Pitfall II (Activision)	CBM 64	*	199.000	Gianni Manicardi - Modena
Pit stop 2 (Epyx)	CBM 64	1	05,02	Giuseppe Signoretta – Torino
Pole Position (Atarisoft)	ATARI 800XL	*	106.950	Massimo Boscolo - Treviso
Pole Position (Atarisoft)	CBM 64	3	110.260	Nico Rizzo - Agropoli (SA)
Pooyan (Datasoft)	CBM 64	1	3.702.050	Alessio Roic – Roma
Popeye (Parker)	ATARI 800XL	1	319.420	Daniele Fazio – S. Agata Militello (ME)
Popeye (Parker)	CBM 64	3	62.920	Piergiorgio Calanchi – Milano
Popeye (Parker)	TI 99/4A	1	94.060	Claudio Rizzo – Roma
Potty Pigeon (Silver Moon)	CBM 64	1	13.870	Antonio Gerli – Milano
Preppie (Adventure)	ATARI 800XL	3	13.600	Marco Zamponi - Cinisello Balsamo (MI)
Pssst	ZX SPECTRUM	*	312.515	Luigi Liccione - Latina

LA PAGINA DELLE GARE

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
(Acg)				
Q*Bert (Parker)	ATARI 800XL	*	105.210	Riccardo Masnata - Genova
Q*Bert (Parker)	CBM 64	1	27.050	Giovanni Balbi – Ravenna
Q*Bert (Parker)	TI 99/4A	1	20.195	Claudio Rizzo – Roma
Radar Rat Race (Commodore)	VIC 20	3	244.580	Matteo Martinelli - Riva S.G. (TN)
Radar Rat Race (Commodore)	CBM 64	1	102.200	Marco Brera - Pray Biellese
Raid on Fort (commodore)	CBM 64	*	5.290	Fabrizio Mamolo - Udine
Raid on fort (Commodore)	VIC 20	*	8.825	David Migliori - Inverigo (CO)
Raid over Moscow (Access)	CBM 64	1	292.600	Ruggero Alzetta – Cernobbio (CO)
Rat Race (Commodore)	VIC 20	1	32.580	Stefano Bollani – Firenze
Revenge of Mutants Camels (L1amasoft)	CBM 64	1	265.171	Loris Piccinbato - Solaro (MI)
River Raid (Activision)	ZX SPECTRUM	1	149.480	Mario Pieri – Firenze
Road Race (Commodore)	VIC 20	3	11.93 Km	Matteo Martinelli – Riva S.G. (TN)
Robin Hood (English S.)	ATARI 800XL	*	14.280	Vittorio Bolognesi - Correggio (RE)
Sabre Wulf (Ultimate)	ZX SPECTRUM	*	468.430	Franco della Torre - Riccione (FO)
Sea Wolf (Commodore)	CBM 64	1	40.100	Maurizio Guerra – Chieti
Sir Pent (CSP Microg.)	VIC 20	3	60.610	Damiano Genovese - Lapispoli (Roma)
Ski (Commodore)	CBM 64	3	324.690	Pierluca Patarini – Santena (TO)
Ski Race (Commodore)	CBM 64	3	351.050	Emanuele Nibi – Roma
Slinky (Cosmi)	ATARI 800XL	*	9.600.000	Vittorio Bolognesi - Corregio (RE)
Sneggit (Texas)	TI 99/4A	1	22.980	Fabrizio De Leo – Marino (Roma)
Snokie (Funsoft I.)	CBM 64	3	17.360	Nico Rizzo - Agropoli (SA)
Solo Flight (Microprose)	ATARI 800XL	*	15.200	Stefano Businelli - Bologna
Spare Pilot (King Soft)	CBM 64	1	24.700	Leonardo – Raso
Spare Raiders (Psion)	ZX SPECTRUM	1	7.890	Luca Tedeschi – Napoli
Spare Change (Broderbund)	APPLE IIE	*	974.150	Giovanni Bianco - Torino
Spelunker (Atari soft)	APPLE 880XL	1	267.750	Mario Pastore – Napoli
Squish'em (Sirius)	CBM 64	*	49.730	Alessandro Meloni - Oristano
Star Battle (Commodore)	CBM 64	*	22.700	Stefano Fagnocchi - Rimini (FO)
Star Battle (Commodore)	VIC 20	*	20.510	Paolo Galvani - Arese (MI)
Star Jacker (Sega)	SC 3000	1	171.047	Leonardo Luccone – Roma
Star Post (Commodore)	VIC 20	*	618.400	Marcello Guerzoni - S. Felice (MO)
Suicide Strike (Tronix)	CBM 64	*	190.000	Mario Corsolini - Follonica (GR)
Super Alien (Commodore)	VIC 20	*	15.400	Marco Antonellis - Maccarese (Roma)
Super Pipeline (Task Sed)	CBM 64	1	212.785	Claudio Melchior – Udine
Super Smash (Commodore)	VIC 20	3	9.470	David Genovese - Ladispoli (Roma)
Survivor (Ewing Soft.)	CBM 64	3	451.060	Massimo Antinori - Milano
Survivor (Ewing Soft.)	CBM 64	3	451.060	Massimo Antinori - Milano
Tapper	CBM 64	1	1.269.125	Antonio Macciò – Perugia

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
(Midway Co.)				
TI Invaders (Texas)	TI 99/4A	3	16.083	Massimiliano Ferrari - Roma
Toy Bizarre (Activision)	CBM 64	1	103.430	Chiara Montuori – Baiano (AV)
Tooth Invaders (Commodore)	CBM 64	1	31.060	Maurizio Beslini – Marina di Carrara
Tornado (Quicksilva)	VIC 20	1	23.410	Luciano Adamo – Catania
Tornado (Quicksilva)	VIC 20	2	99.990	Damiano Genovese – Ladispoli (RM)
Trout (Sirius)	VIC 20	3	99.990	Daniamo Genovese – Ladispoli (RM)
Vortex (Inteceptor Soft.)	CBM 64	*	99.950	Mario Corsolini – Follonica (GR)
Wizard (Random Access)	CBM 64	1	15.300	Giuseppe Signoretta – Torino
Zaxxon (Datasoft)	ATARI 800XL	3	111.600	Andrea Vismara – Milano
Zaxxon (GCS)	CBM 64	1	2.131.900	Massimiliano Mellano – Fossano
Zaxxon (Sega)	CBM 64	*	1.009.903	Andrea Salvai – Vinovo (TO)
Zeppelin Res. (Intercept Soft.)	CBM 64	*	220.000	Massimo Antinori - Milano
Zzomm (Imagine)	ZX SPECTRUM	1	263.460	Salvatore Cosentino – Catania

FG: Gioco fuori gara - Hi Score; *: Gioco in limite minimo d'ammissione; =: Gioco nuova entrata; 1-2: Gioco in gara; 3: Gioco vincitore abbonamento

Quaderni Jackson: l'informatica a tutti i livelli, in una collana aperta, pratica, essenziale, aggiornata.

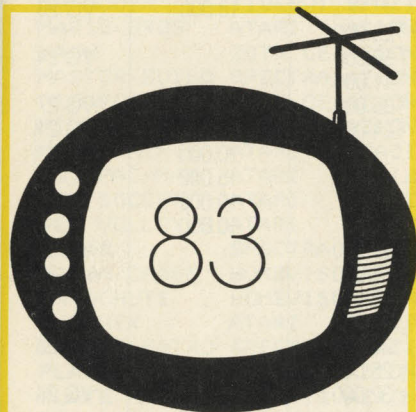
Tutto quello che è importante sapere sui computer, la programmazione, i linguaggi, il software, le applicazioni e i nuovi sviluppi dell'informatica.

Ogni mese, 2 volumi.

Volumi già pubblicati:

Gianni Giaccaglini
"Vivere col Personal Computer"
Paolo Bozzola
"Dentro e fuori la scatola"
Enrico Odetti
"Ed è subito BASIC Vol. I"
"Ed è subito BASIC Vol. II"
Paolo Capobussi
e Marco Giacobazzi
"A ciascuno il suo Personal"
Fulvio Francesconi
e Fernando Paterlini
"To do or not to do"
Gianni Giaccaglini
"Strutturare il software"
Enrico Odetti
"Dizionarietto informatichese"

In edicola,
a sole lire 6.000.

SAN FRANCISCO-LONDRA-MILANO

Quello prima non capisce la tua battuta, poi, afferratone il senso, cambia atteggiamento e ti consiglia di non fare dello spirito.
Tu gli rispondi: "e se no?" (77) o giri sui tacchi ed esci in silenzio (56)?

il mercato

I GIOCHI DEL MESE: BESTSELLER E NOVITÀ

TITOLO	MARCA	COMPATIBILITÀ	PREZZO LIST.	PREZZO MEDIO	PROVA
ALIEN 8	ULTIMATE	ZX		10.000	
ASTERIX	ATARI	A	59.000		
ATIC ATAC	ULTIMATE	ZX		8.000	VG 21
BEACH HEAD	ACCESS	64/ZX	25.000		VG 23
BMX RACERS	MASTERTRONIC	64/ZX	7.900		VG 23
BRUCE LEE	DATASOFT	64/XL	28.000		VG 21
COOKIE MONSTER MUNCH	ATARI	A	79.000		VG 25
CYCLONE	VORTEX	CBM/ZX	25.000		VG 27
D-DAY	VORTEX	CBM	25.000		
DEUS EX MACHINA	AUTOMATA U.K.	ZX		15.000	VG 26
DRAGONTORC OF AVALON	HEWSWON	ZX	25.000		
FALCON PATROL II	VIRGIN	64	24.000		VG 23
FLIGHT SIMULATOR II	SUB LOGIC	64/AP/IBM		25.000	
FLIP & FLOP	FIRST STAR	64/XL	49.000		VG 18
FULL THROTTLE	ACCESS	ZX		10.000	VG 25
GHOSTBUSTERS	ACTIVISION	64/ZX	32.000		VG 23
GHUST BUSTER	SUNRISE	C	76.000		VG 23
GRYPHON	QUICKSILVA	CBM	25.000		
HUNTER KILLER	PROTEK	ZX	24.000		VG 24
JUNGLE HUNT	ATARI	A/XL	79.000		VG 18
LAZY JONES	TERMINAL SOFT	ZX		15.000	VG 26
M.U.L.E.	ELECTRONICS ARTS	64/XL	39.000		VG 24
MATCH DAY	OCEAN	ZX		15.000	VG 26
MIND STRIKE	MATTEL	LU	49.000		VG 18
MISSION IMPOSSIBLE	EPYX	64	55.000		CG 25
MONACO G.P.	SEGA	SC	61.500		
MUGSY	MELBOURNE	ZX		20.000	VG 26
OBELIX	ATARI	A	59.000		VG 24
OMEGA RACE	COLECO	C	79.000		VG 25
ONE on ONE	ELECTRONICS ARTS	64	38.000		VG 21
PIT STOP 2	EPYX	64	55.000		
POLE POSITION	U.S. GOLD	64	25.000		
PSYCO SHOPPER	MASTERTRONIC	V	7.900		VG 23
PSYTRON	BEYOND	ZX	24.000		VG 24
RAID OVER MOSCOW	ACCESS	64/ZX		15.000	VG 26
ROCKY	COLECO	C	160.000		VG 20
ROLLOVERTURE	SUNRISE	C	76.000		VG 23
SABRE WULF	ULTIMATE	ZX		18.000	VG 24
SKOOL DAZE	MICROSPHER	ZX		18.000	VG 26
SLAP SHOT	ANIROG	CBM	25.000		
SNOOPY & THE RED BARON	ATARI	A	59.000		VG 24
SOCCER INTERNATIONAL	COMMODORE	64	41.000		
SOFTWARE STAR	ADDICTIVE	ZX/CBM	35.000		VG 27
SORCERY	VIRGIN	64/A/ZX	24.000		VG 21
SPIDERMAN	ADVENTURE INT.	ZX		10.000	
SPORT HERO	MELBOURNE	ZX		15.000	
STAR STRIKE	REALTIME	ZX		10.000	
STELLAR 7	US GOLD	ZX/64		10.000	
STRANGELOOP	VIRGIN	ZX	20.000		VG 20
SUMMER GAMES	EPYX	64	55.000		VG 20
SUPER STAR CHALLENGE	MARTECH	CBM/ZX	25.000		
TECHNICIAN TED	HEWSON	ZX	25.000		
THE BIZ	VIRGIN	ZX	20.000		VG 23
TORNADO LOW LEVEL	VORTEX	CBM	25.000		
TOY BIZARRE	ACTIVISION	64	32.000		VG 24
TRACK & FIELD	ATARI	64		10.000	
WAR GAMES	COLECO	C	79.000		VG 26
WORLD SERIUS BASEBALL	IMAGINE	ZX/CBM 64	22.000	10.000	
ZENJI	ACTIVISION	XL	85.000		VG 24

LEGENDA – A = ATARI; **C** = COLECO; **I** = INTELLEVISION; **Ii** = INTELLEVISION + INTELLIVOICE; **LE** = LEONARDO; **P** = PHILIPS; **S** = STARPATH; **V** = VECTREX; **Vic** = VIC 20; **XL** = ATARI XL; **ZX** = ZX SPECTRUM; **64** = CBM 64.

I GIOCHI PER CONSOLLE

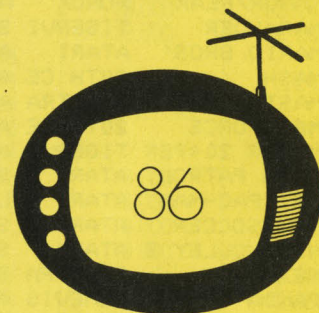
VCS ATARI

TITOLO:	MARCA:	TIPO:	COMPATI	PREZZO	PREZZO MEDIO	PROVA:
ACTION FORCE	PARKER	AZIONE	A	79.000	70.000	
AMIDAR	PARKER	AZIONE	A	79.000	70.000	
ASTERIX	ATARI	AZIONE	A	79.000	25.000	
ASTEROID FIR	HOMEVIS	SPAZIO	A	55.000	25.000	
ASTEROIDS	ATARI	SPAZIO	A	69.000	25.000	
ATLANTIS	IMAGIC	SPAZIO	A	29.000	25.000	VG 14
BARNSTORMING	ACTIVIS	AZIONE	A	92.000	90.000	
BASE ATTACK	HOMEVIS	SPAZIO	A	55.000	25.000	
BATTLE ZONE	ATARI	GUERRA	A	79.000	70.000	VG 13
BERZERK	ATARI	AZIONE	A	75.000	69.000	
BIG BIRDS EG	ATARI	AZIONE	A	59.000	55.000	
BRIDGE	ACTIVIS	STRATEG	A	92.000	90.000	
BUCK ROGERS	SEGA	AVVENTU	A	59.000		
CHINA SYNDRO	SPECTRA	AZIONE	A	42.000	35.000	
CHOPPER COMM	ACTIVIS	GUERRA	A	92.000	90.000	VG. 13
CONGO BONGO	SEGA	AVVENTU	A	59.000		
COSMIC WAR	HOMEVIS	SPAZIO	A	55.000	25.000	
CRASH DIVE	20TH CE	AZIONE	A	47.000		
CROSS FORCE	SPECTRA	SPAZIO	A	45.000	30.000	VG 4
CRYSTAL CAST	ATARI	AZIONE	A	69.000	60.000	VG 19
DEMON ATTACK	IMAGIC	SPAZIO	A	29.000	25.000	VG 1
DRAGSTER	ACTIVIS	GUIDA	A	95.000	57.000	
DUEL/KU-FU	XONOX	AZIONE	A	79.000	75.000	
FISHING DERB	ACTIVIS	SPORT	A	65.000	50.000	
FRISCO	HOMEVIS	AZIONE	A	35.000	20.000	
FROSTBITE	ACTIVIS	AZIONE	A	89.000	60.000	VG. 13
GALAXIAN	ATARI	SPAZIO	A	79.000	70.000	VG 13
GANGSTER ALL	SPECTRA	AVVENTU	A	42.000	40.000	VG 3
ICE HOCKEY	ACTIVIS	SPORT	A	92.000	90.000	
IQ 180	HOMEVIS	STRATEG	A	55.000	25.000	
JAWBREAKER	TIGERVI	AZIONE	A	64.000	40.000	VG 9
JEDY ARENA	PARKER	SPAZIO	A	79.000		
JOUST	ATARI	AZIONE	A	69.000	60.000	VG 15
JUNGLE HUNT	ATARI	AVVENTU	A	79.000	70.000	VG 12
KING KONG	TIGERVI	AZIONE	A	64.000	50.000	VG 10
LANCE/HOOD	XONOX	AZIONE	A	79.000	75.000	
LASER GATES	IMAGIC	SPAZIO	A	59.000	50.000	VG 15
MAGIC CARPET	HOMEVIS	AVVENTU	A	55.000	25.000	
MANGIA'	SPECTRA	AZIONE	A	42.000	19.000	VG 18
MANOR/PEAK	XONOX	AZIONE	A	79.000	75.000	
MARAUDER	TIGERVI	SPAZIO	A	64.000	40.000	VG 11
MARIO BROS'	ATARI	AZIONE	A	89.000	60.000	VG 17
MASH	20TH CE	AZIONE	A	66.000		
MASTER BUILD	SPECTRA	AZIONE	A	42.000	40.000	VG 17
MEGAFORCE	20TH CE	AZIONE	A	44.000		
MINER 2049ER	TIGERVI	AZIONE	A	72.000	65.000	VG 19
MOON PATROL	ATARI	SPAZIO	A	59.000	25.000	VG 16
MS. PAC-MAN	ATARI	LABIRIN	A	89.000	60.000	VG 9
NEW SOCCER	ATARI	SPORT	A	59.000	55.000	
NEW VOLLEY B	ATARI	SPORT	A	59.000	50.000	
NEXAR	SPECTRA	SPAZIO	A	42.000	35.000	VG 7
PANDA CHASE	HOMEVIS	AZIONE	A	55.000	25.000	
PARACHUTE	HOMEVIS	AZIONE	A	55.000	20.000	
PHOENIX	ATARI	SPAZIO	A	79.000	60.000	VG 6
PLANET PATRO	SPECTRA	SPAZIO	A	42.000	40.000	VG 5
PLAQUE ATTAC	ACTIVIS	AZIONE	A	89.000	83.000	VG 10
PLATE MANIA	HOMEVIS	AZIONE	A	55.000	20.000	
POLARIS	TIGERVI	AZIONE	A	72.000	70.000	VG 18
POPEYE	PARKER	AZIONE	A	79.000	60.000	VG 16
PORKY'S	20TH CE	AZIONE	A	66.000		

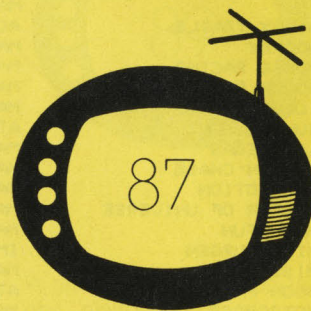
Nella stanza semibuia individui un funzionario che tiene sulle ginocchia la segretaria. Tossendo con noncuranza chiedi se quello è l'ufficio Anagrafe (70) o arrossendo chiedi scusa e torni indietro (56)?

I GIOCHI PER CONSOLLE

TITOLO:	MARCA:	TIPO:	COMPATIB	P.LIST:	P.MEDIO:	PROVA
A.D.&D.T.oM.	MATTEL	AVVENTURA	A	69.000	55.000	
A.D.&D.T.oT.	MATTEL	AVVENTURA	A	59.000	50.000	VG 16
ACTION FORCE	PARKER	AZIONE	A	79.000	70.000	
AMIDAR	PARKER	AZIONE	A	79.000	70.000	
ASTERIX	ATARI'	AZIONE	A	79.000	25.000	
ASTEROID FIRE	HOMEVISION	SPAZIO	A	55.000	25.000	
ASTEROIDS	ATARI	SPAZIO	A	69.000	25.000	
ATLANTIS	IMAGIC	SPAZIO	A	29.000	25.000	VG 14
BARNSTORMING	ACTIVISION	AZIONE	A	92.000	90.000	
BASE ATTACK	HOMEVISION	SPAZIO	A	55.000	25.000	
BATTLE ZONE	ATARI	GUERRA	A	79.000	70.000	VG 13
BEAM RIDER	ACTIVISION	SPAZIO	A	94.000	90.000	VG. 1
BERZERK	ATARI	AZIONE	A	75.000	69.000	
BIG BIRDS EGG CATCH	ATARI	AZIONE	A	59.000	55.000	VG 26
BRIDGE	ACTIVISION	STRATEGIA	A	92.000	90.000	
BUCK ROGERS	SEGA	AVVENTURA	A	59.000		
BUMP'N'JUMP	MATTEL	GHUIDA	A	69.000	65.000	VG 20
BURGERTIME	MATTEL	AZIONE	A	69.000	65.000	VG 10
CARNIVAL	COLECO	AZIONE	A	52.000	40.000	VG 6
CENTIPEDE	ATARI	AZIONE	A	69.000	60.000	VG 10
CHINA SYNDROME	SPECTRAVID	AZIONE	A	42.000	35.000	
CHOPPER COMMAND	ACTIVISION	GUERRA	A	92.000	90.000	VG. 1
CONGO BONGO	SEGA	AVVENTURA	A	59.000		
COOKIE MONSTER MUNCH	ATARI	EDUCATIVO	A	55.000		VG 25
COSMIC WAR	HOMEVISION	SPAZIO	A	55.000	25.000	
CRASH DIVE	20TH CENTU	AZIONE	A	47.000		
CROSS FORCE	SPECTRAVID	SPAZIO	A	45.000	30.000	VG 4
CRYSTAL CASTLE	ATARI	AZIONE	A	69.000	60.000	VG 19
DECATHLON	ACTIVISION	SPORT	A	97.000	95.000	VG. 1
DEFENDER	ATARI	SPAZIO	A	79.000	50.000	VG 2
DEMON ATTACK	IMAGIC	SPAZIO	A	29.000	25.000	VG 1
DIG DUG	ATARI	AZIONE	A	79.000	55.000	VG 13
DONKEY KONG	COLECO	AZIONE	A	62.000	60.000	VG 5
DRAGSTER	ACTIVISION	GUIDA	A	95.000	57.000	
DUEL/KU-FU	XONOX	AZIONE	A	79.000	75.000	
ENDURO	ACTIVISION	GUIDA	A	92.000	90.000	VG. 1
FATHOM	IMAGIC	AZIONE	A	59.000	55.000	VG 12
FISHING DERBY	ACTIVISION	SPORT	A	65.000	50.000	
FRISCO	HOMEVISION	AZIONE	A	35.000	20.000	
FROGGER	PARKER	AZIONE	A	79.000	65.000	VG 5
FROSTBITE	ACTIVISION	AZIONE	A	89.000	60.000	VG. 1
GALAXIAN	ATARI	SPAZIO	A	79.000	70.000	VG 13
GANGSTER ALLEY	SPECTRAVID	AVVENTURA	A	42.000	40.000	VG 3
GORF	COLECO	SPAZIO	A	52.000	40.000	
GRAND PRIX	ACTIVISION	GUIDA	A	92.000	70.000	
H.E.R.O.	ACTIVISION	AVVENTURA	A	94.000	90.000	VG 16
ICE HOCKEY	ACTIVISION	SPORT	A	49.000	20.000	
IQ 180	HOMEVISION	STRATEGIA	A	55.000	25.000	
JAWBREAKER	TIGERVISIO	AZIONE	A	64.000	40.000	VG 9
JEDY ARENA	PARKER	SPAZIO	A	79.000		
JOUST	ATARI	AZIONE	A	69.000	60.000	VG 15
JUNGLE HUNT	ATARI	AVVENTURA	A	79.000	70.000	VG 12
KABOOM	ACTIVISION	AZIONE	A	77.000	75.000	VG 1
KANGAROO	ATARI	AZIONE	A	79.000	70.000	VG 19
KEYSTONE KAPERS	ACTIVISION	AVVENTURA	A	90.000	80.000	VG 11
KING KONG	TIGERVISIO	AZIONE	A	64.000	50.000	VG 10
LANCE/HOOD	XONOX	AZIONE	A	79.000	75.000	
LASER GATES	IMAGIC	SPAZIO	A	59.000	50.000	VG 15
LILLY ADVENTURE	HOMEVISION	AVVENTURA	A	35.000	20.000	
MAGIC CARPET	HOMEVISION	AVVENTURA	A	55.000	25.000	
MANGIA'	SPECTRAVID	AZIONE	A	42.000	19.000	VG 18
MANOR/PEAK	XONOX	AZIONE	A	79.000	75.000	
MARAUDER	TIGERVISIO	SPAZIO	A	64.000	40.000	VG 11
MARIO BROS'	ATARI	AZIONE	A	89.000	60.000	VG 17
MASH	20TH CENTU	AZIONE	A	66.000		
MASTER BUILDER	SPECTRAVID	AZIONE	A	42.000	40.000	VG 17
MASTER OF UNIVERSE	MATTEL	AZIONE	A	69.000	65.000	VG 21
MEGAFORCE	20TH CENTU	AZIONE	A	44.000		
MINER 2049ER	TIGERVISIO	AZIONE	A	72.000	65.000	VG 19
MISSILE COMMAND	ATARI	SPAZIO	A	59.000	25.000	VG 3
MOON PATROL	ATARI	SPAZIO	A	59.000	25.000	VG 16
MOONSWEEPER	IMAGIC	SPAZIO	A	65.000	59.000	VG 18
MOUSE TRAP	COLECO	LABIRINTO	A	40.000	/	
MS. PAC-MAN	ATARI	LABIRINTO	A	89.000	60.000	VG 9
NEW SOCCER	ATARI	SPORT	A	59.000	55.000	
NEW VOLLEY BALL	ATARI	SPORT	A	59.000	50.000	
NEXAR	SPECTRAVID	SPAZIO	A	42.000	35.000	VG 7
PAC MAN	ATARI	LABIRINTO	A	80.000	75.000	
PANDA CHASE	HOMEVISION	AZIONE	A	55.000	25.000	

VCS ATARI

Muovendosi incerto fra le montagne di carta, alla fine torna con un sorriso di trionfo e la pratica che cercava.
Ma tu, con orrore, ti accorgi che il nome scritto sopra non è il tuo.
Allora sbotti con un "anche il rimbambito ci voleva!" (47) oppure con pazienza cerchi di convincerlo a cercare ancora e meglio (76)?

VCS ATARI

TITOLO:	MARCA:	TIPO:	COMPATIB	P.LIST:	P.MEDIO:	PROVA
PARACHUTE	HOMEVISION	AZIONE	A	55.000	20.000	
PHOENIX	ATARI	SPAZIO	A	79.000	60.000	VG 6
PITFALL I	ACTIVISION	AVVENTURA	A	25.000		VG 1
PITFALL II	ACTIVISION	AVVENTURA	A	25.000		VG 15
PLANET PATROL	SPECTRAVID	SPAZIO	A	42.000	40.000	VG 5
PLAQUE ATTACK	ACTIVISION	AZIONE	A	89.000	83.000	VG 10
PLATE MANIA	HOMEVISION	AZIONE	A	55.000	20.000	
POLARIS	TIGERVISIO	AZIONE	A	72.000	70.000	VG 18
POLE POSITION	ATARI	GUIDA	A	89.000	80.000	VG 11
POPEYE	PARKER	AZIONE	A	79.000	60.000	VG 16
PORKY'S	20TH CENTU	AZIONE	A	66.000		
Q*BERT	PARKER	AZIONE	A	89.000	80.000	VG 14
QUICK STEP	IMAGIC	AZIONE	A	59.000	55.000	
RACING CAR	HOMEVISION	GUIDA	A	35.000	20.000	
REACTOR	PARKER	AZIONE	A	79.000	50.000	VG 6
RETURN OF THE JEDY	PARKER	SPAZIO	A	89.000	75.000	
RIDDLE OF THE SPHINX'S	IMAGIC	STRATEGIA	A	35.000	29.000	VG 4
RIVER RAID	ACTIVISION	AZIONE	A	92.000	70.000	VG 6
ROBOT FIGHT	HOMEVISION	SPAZIO	A	55.000	20.000	
ROBOTTANK	ACTIVISION	GUERRA	A	97.000	70.000	
SEAQUEST	ACTIVISION	AVVENTURA	A	89.000	85.000	VG 9
SKY ALIEN	HOMEVISION	SPAZIO	A	55.000	20.000	
SKY ALIEN	HOMEVISION	SPAZIO	A	55.000	25.000	
SKY SKIPPER	PARKER	AZIONE	A	79.000	70.000	VG 19
SORCERERS APPRENTICE	ATARI	AZIONE	A	59.000	50.000	VG 14
SPACE INVADERS	ATARI	SPAZIO	A	59.000	50.000	
SPACE SHUTTLE	ACTIVISION	SPAZIALE	A	92.000	90.000	VG 17
SPIDER FIGHTER	ACTIVISION	AZIONE	A	89.000	60.000	VG 8
SPIDERMAN	PARKER	AZIONE	A	79.000	70.000	
STAMPEDE	ACTIVISION	AZIONE	A	25.000		VG 4
STAR RAIDERS	ATARI	SPAZIO	A	89.000	80.000	VG 8
STAR TREK	SEGA	SPAZIO	A	59.000		
SUPER COBRA	PARKER	AZIONE	A	89.000	80.000	
TANKS WAR	HOMEVISION	GUERRA	A	55.000	20.000	
TAPEWORM	SPECTRAVID	AZIONE	A	42.000	40.000	
TEDDY APPLE	HOMEVISION	AZIONE	A	55.000	20.000	
TENNIS	ATARI	SPORT	A	69.000	60.000	
TENNIS	HOMEVISION	SPORT	A	55.000	25.000	
THE EMPIRE STRIKES BACK	PARKER	SPAZIO	A	79.000	65.000	
THRESHOLD	TIGERVISIO	SPAZIO	A	64.000	60.000	VG 12
TOPY	HOMEVISION	AZIONE	A	55.000	25.000	
TRICK SHOT	IMAGC	AZIONE	A	29.000	25.000	
TUTANKHAM	PARKER	LABIRINTO	A	89.000	80.000	VG 17
VANGUARD	ATARI	SPAZIO	A	79.000	70.000	VG 14
WALL BREAK	HOMEVISION	AZIONE	A	55.000	20.000	
WAR 2.000	HOMEVISION	AZIONE	A	55.000	25.000	
WIZARD OF WOR	COLECO	LABIRINTO	A	40.000	/	VG 20
YAR'S REVENGE	ATARI	SPAZIO	A	59.000	50.000	VG 2
ZENJI	ACTIVISION	STRATEGIA	A	75.000	55.000	VG 24

Alla notizia, che per lui risulta evidentemente curiosa, del fatto che cerchi l'anagrafe per avere un certificato, gentilmente ti comunica che devi tornare all'atrio e prendere la terza porta (56).

COLECOVISION

TITOLO	MARCA	TIPO	COMPATIB	P.LIST	P.MEDIO	PROVA
BEE	HOMEVISION	AZIONE	C	73.000	70.000	
BLACK JACK	COLECO	STRATEGIA	C	62.000	60.000	
CABBAGE PATCH KIDS	COLECO	AVVENTURA	C	88.000	80.000	VG 21
CAMPAIGN '84	SUNRISE	STRATEGIA	C	76.000		
CAR RACE	HOMEVISION	GUIDA	C	73.000	70.000	
COSMIC AVENGER	COLECO	SPAZIO	C	52.000	45.000	
DESTRUCTOR	COLECO	LABIRINTO	C	62.000	55.000	VG 24
DONKEY KONG JR.	COLECO	AZIONE	C	72.000	62.000	VG 16
FOOTBALL	COLECO	SPORT	C	79.000	70.000	
FRENZY	COLECO	LABIRINTO	C	62.000	60.000	VG 21
FRONT LINE	COLECO	AZIONE	C	62.000	60.000	VG 24
GETAWAY TO APSHAI	EPYX	/	C	79.000	70.000	
GUST BUSTER	SUNRISE	AZIONE	C	76.000		VG 23
JUMPMAN JR.	EPYX	AZIONE	C	79.000	70.000	
LADY BUG	COLECO	LABIRINTO	C	52.000	50.000	VG 12
LOOPING	COLECO	AZIONE	C	62.000	60.000	VG 15
MINER 2049ER	MICROFUN	LABIRINTO	C	88.000	70.000	VG 25
MR. DO	COLECO	LABIRINTO	C	72.000	70.000	VG 19
OMEGA RACE	COLECO	SPAZIO	C	72.000	70.000	VG 25
PEPPER II	COLECO	LABIRINTO	C	62.000	60.000	
PIT STOP	COLECO	GUIDA	C	79.000	70.000	VG 17
PUMUCKJUMP	HOMEVISION	AZIONE	C	73.000	60.000	
QUEST FOR QUINTANA ROO	SUNRISE	LABIRINTO	C	76.000		
ROLLOVERTURE	SUNRISE	AZIONE	C	76.000		VG 23
SMURF	COLECO	AVVENTURA	C	62.000	60.000	VG 14

I GIOCHI PER CONSOLLE

INTELLIVISION

TITOLO:	MARCA:	TIPO:	COMPATIB	P.LIST:	P.MEDIO:	PROVA
BASEBALL	MATTEL	SPORT	I	19.000		VG 3
BASKETBALL	MATTEL	SPORT	I	25.000		VG 2
BEAUTY & BEAST	IMAGIC	AZIONE	I	49.000	40.000	VG 4
BLACKJACK/POKER	MATTEL	STRATEGIA	I	19.000		
BOWLING	MATTEL	SPORT	I	19.000		
BOXING	MATTEL	SPORT	I	19.000		
BUMP'N'JUMP	MATTEL	GUIDA	I	39.000		VG 20
BURGERTIME	MATTEL	RISALITA	I	39.000		VG 10
BUZZ BOMBERS	MATTEL	AZIONE	I	25.000		VG 15
CENTIPEDE	ATARI	LSABIRINT	I	39.000		VG 10
CHECKERS	MATTEL	STRATEGIA	I	49.000	29.000	VG 17
CHESS	MATTEL	STRATEGIA	I	19.000		
DEFENDER	ATARI	SPAZIO	I	39.000		VG 2
DRACULA	IMAGIC	AVVENTURA	I	49.000	45.000	VG 6
DRAGON FIRE	IMAGIC	AVVENTURA	I	49.000	45.000	VG 8
FOOTBALL	MATTEL	SPORT	I	25.000	14.000	VG 8
FROG BOG	MATTEL	AZIONE	I	19.000		
GOLF	MATTEL	SPORT	I	19.000		VG 13
HAPPY TRAILS	ACTIVISION	GUIDA	I	25.000		VG 10
HOCKEY	MATTEL	SPORT	I	19.000		
HORSE RACING	MATTEL	STRATEGIA	I	19.000		
HOVER FORCE 3D	MATTEL	AZIONE	I	79.000	75.000	
ILLUSION	MATTEL	AZIONE	I	49.000		
JUNGLE HUNT	ATARI	AVVENTURA	I	39.000		VG 12
LAS VEGAS	MATTEL	STRATEGIA	I	14.500	14.000	
LOCK'N'CHASE	MATTEL	LABIRINTO	I	25.000		
LOCOMOTION	MATTEL	/	I	25.000		
MASTER OF UNIVERSE	MATTEL	AZIONE	I	39.000		VG 21
MATH FUN	MATTEL	EDUCATIVO	I	19.000		
MICROSURGEN	IMAGIC	AVVENTURA	I	49.000	45.000	
MISSION X	MATTEL	GUERRA	I	39.000		VG 11
MOON PATROL	ATARI	SPAZIO	I	39.000		VG 16
MOTOCROSS	MATTEL	GUIDA	I	39.000		
MS.PAC MAN	ATARI	LABIRINTO	I	39.000		VG 9
NIGHT STALKER	MATTEL	LABIRINTO	I	19.000		
NOVA BLAST	IMAGIC	SPAZIO	I	49.000	45.000	VG 10
PAC MAN	ATARI	LABIRINTO	I	39.000		
PINBALL	MATTEL	AZIONE	I	39.000		
POLE POSITION	ATARI	GUIDA	I	39.000		VG 11
REVERSI	MATTEL	STRATEGIA	I	19.000		
ROULETTE	MATTEL	STRATEGIA	I	19.000		
ROYAL DELER	MATTEL	STRATEGIA	I	19.000		
S. COMP. SOCCER	MATTEL	SPORT	I	79.000	75.000	
S. COMP. TENNIS	MATTEL	SPORT	I	45.000		
SEA BATTLE	MATTEL	GUERRA	I	19.000		
SHARK SHARK	MATTEL	AZIONE	I	25.000		VG 7
SHARP SHOT	MATTEL	AZIONE	I	25.500		VG 7
SKIING	MATTEL	SPORT	I	19.000		VG 5
SNAFU	MATTEL	AZIONE	I	19.000		
SOCCER	MATTEL	SPORT	I	25.000		
SPACE ARMADA	MATTEL	SPAZIO	I	19.000		
SPACE BATTLE	MATTEL	AZIONE	I	19.000		
SPACE HAWK	MATTEL	SPAZIO	I	25.000		
STAR STRIKE	MATTEL	SPAZIO	I	19.000		
SUB HUNT	MATTEL	GUERRA	I	19.000		
TENNIS	MATTEL	SPORT	I	25.000		
THUNDER CASTLE	MATTEL	AZIONE	I	59.000	55.000	
TRIPLE ACTION	MATTEL	AZIONE	I	49.000	29.000	
TRON DEADLY DISC	MATTEL	AZIONE	I	19.000		
TRON MAZE A TRON	MATTEL	AZIONE	I	19.000		
TROPICAL TROUBLE	IMAGIC	AVVENTURA	I	59.000	50.000	VG 9
UTOPIA	MATTEL	STRATEGIA	I	19.000		VG 9
VECTRON	MATTEL	AZIONE	I	25.000		VG 12
WHORM WHOMPER	ACTIVISION	AZIONE	I	25.000		VG 15
WORD FUN	MATTEL	EDUCATIVO	I	29.000	14.000	VG 16

INTELLIVOICE

TITOLO:	MARCA:	TIPO:	COMPATIB	P.LIST:	P.MEDIO:	PROVA
B 17 BOMBER	MATTEL	GUERRA	II	69.000	34.500	VG 6
BOMB SQUAD	MATTEL	GUERRA	II	69.000	34.500	VG 18
SPACE SPARTAN	MATTEL	SPAZIO	II	69.000	34.500	VG 14
GAME FACTORY	MATTEL	AZIONE	II	49.000	45.000	
JETSONS'W.W.W.	MATTEL	EDUCATIVO	II	49.000	45.000	
JETSONS'WAYS WITH WORDS	MATTEL	EDUCATIVO	II	49.000	45.000	
LEAGUE BASEBALL	MATTEL	SPORT	II	49.000	45.000	
MELODY BLASTER	MATTEL	EDUCATIVO	II	49.000	45.000	
MIND STRIKE	MATTEL	STRATEGIA	II	49.000	45.000	VG 18
MR. BASIC MEET MR. BYTES	MATTEL	EDUCATIVO	II	49.000	45.000	
NUMBER JUMBLE	MATTEL	EDUCATIVO	II	49.000	45.000	
SCOOBY DOO'S	MATTEL	LABIRINTO	II	49.000	45.000	VG 14

LEONARDO

TITOLO:	MARCA:	TIPO:	COMPATIB	P.LIST:	P.MEDIO:	PROVA
ALIEN INVADERS	LEONARDO	SPAZIO	LE	25.000		
CAT TRAX	LEONARDO	LABIRINTO	LE	25.000		
GRAND SLAM TENNIS	LEONARDO	SPORT	LE	25.000		
JUMP BUG	LEONARDO	AZIONE	LE	25.000		
MISSILE WAR	LEONARDO	GUERRA	LE	25.000		
OCEAN BATTLE	LEONARDO	GUERRA	LE	25.000		
PLEIADS	LEONARDO	SPAZIO	LE	25.000		
R2D TANKS	LEONARDO	GUERRA	LE	25.000		
SPACE ATTACK	LEONARDO	SPAZIO	LE	25.000		VG 1
SPACE MISSION	LEONARDO	SPAZIO	LE	25.000		
SPIDERS	LEONARDO	AZIONE	LE	25.000		
TANKS A LOT	LEONARDO	GUERRA	LE	25.000		
THE END	LEONARDO	AZIONE	LE	25.000		

VIDEOPAC

TITOLO	MARCA	TIPO	COMPATIB	P.LIST	P.MEDIO	PROVA
ALLA CONQUISTA DEL MONDO	PHILIPS	BOARD	P	90.000		
ATTACCO GALATTICO	PHILIPS	SPAZIO	P	80.000		VG 20
BACKGAMMON	PHILIPS	STRATEGIA	P	70.000		
BASEBALL	PHILIPS	SPORT	P	55.000		
BASIC C7429	PHILIPS	EDUCATIVO	P	250.000		
BASKET/BOWLING	PHILIPS	SPORT	P	55.000		
BATTAGLIE SPAZIALI	PHILIPS	SPAZIO	P	80.000		
CACCIA AL DRAGONE	PHILIPS	LABIRINTO	P	70.000		VG 7
CACCIA AL TESORO	PHILIPS	BOARD	P	90.000		
CANNIBAL	PHILIPS	LABIRINTO	P	70.000		VG 3
CASSETTA MUSICALE	PHILIPS	EDUCATIVO	P	75.000		
CHESS C7010	PHILIPS	STRATEGIA	P	200.000		
COMBATTENTI DELLA LIBERT	PHILIPS	SPAZIO	P	80.000		
FORMULA UNO	PHILIPS	SPORT	P	80.000		
GORILLA	PHILIPS	AZIONE	P	70.000		VG 9
GUERRA LASER	PHILIPS	SPAZIO	P	55.000		
KILLER BEES	PHILIPS	AZIONE	P	80.000		VG 16
LAS VEGAS	PHILIPS	STRATEGIA	P	55.000		
LOGICA CINESE	PHILIPS	STRATEGIA	P	55.000		
LOONY BALLON	PHILIPS	AZIONE	P	80.000		
MATEMATICA	PHILIPS	EDUCATIVO	P	55.000		
MOSTRO SPAZIALE	PHILIPS	SPAZIO	P	55.000		
MOUSING CAT	PHILIPS	AZIONE	P	70.000		
NEUTRON STAR	PHILIPS	SPAZIO	P	80.000		VG 18
NIGHTMARE	PHILIPS	AZIONE	P	80.000		VG 17
PICCONE MAGICO	PHILIPS	AZIONE	P	80.000		VG 6
RACCATTAPALLE	PHILIPS	AZIONE	P	55.000		
SALTIMBANCO	PHILIPS	AZIONE	P	55.000		
SAMURAI	PHILIPS	STRATEGIA	P	55.000		
SCI	PHILIPS	SPORT	P	55.000		VG 8
SEGRETO DEL FARAONE	PHILIPS	STRATEGIA	P	55.000		
SUPER BEES	PHILIPS	AZIONE	P	80.000		
TERRAHAWKS	PHILIPS	SPAZIO	P	80.000		VG 11
TIRATORE SCELTO	PHILIPS	AZIONE	P	55.000		
TIRO CON CATAPULTA	PHILIPS	AZIONE	P	80.000		
TURTLES	PHILIPS	AZIONE	P	70.000		VG 15
VIDEO MESSAGGI	PHILIPS	AZIONE	P	45.000		
WESTERN	PHILIPS	AZIONE	P	55.000		

In un angolo incontri un tale che, piangendo, ti confessa di essersi perso. Per un attimo ti viene voglia di sederti accanto a lui e imitarlo. Ma subito il tuo orgoglio reagisce e alla fine lo convinci a farsi animo e a cercare con te. Così insieme decidete di seguire una freccia su cui campaggia la scritta: "PER TUTTI GLI UFFICI" (55).

VCS SUPERCHARGER

TITOLO	MARCA	TIPO	COMPATIB	P.LIST	P.MEDIO	PROVA
COMMUNIST MUTANTS FROM S	STARPATH	SPAZIO	S	27.000	30.000	VG 14
DRAGON STOMPER	STARPATH	AVVENTURA	S	30.000	40.000	
ESCAPE FROM MIND MASTER	STARPATH	LABIRINTO	S	30.000	40.000	VG 10
FIREBALL	STARPATH	AZIONE	S	27.000	30.000	
FROGGER	STARPATH	AZIONE	S	27.000	30.000	VG 24
KILLER SATELLITES	STARPATH	SPAZIO	S	27.000	30.000	
PARTY MIX	STARPATH	AZIONE	S	30.000	42.000	
RABBIT TRANSIT	STARPATH	AVVENTURA	S	27.000	30.000	VG 19
SUICIDE MISSION	STARPATH	AZIONE	S	27.000	30.000	
SURVIVAL ISLAND	STARPATH	AVVENTURA	S	30.000	40.000	VG 15
SWORDS OF SAROS	STARPATH	AZIONE	S	27.000	30.000	VG 23

VECTREX

TITOLO	MARCA	TIPO	COMPATIB	P.LIST	P.MEDIO	PROVA
ARMOUR ATTACK	VECTREX	GUERRA	V	75.000	70.000	
BEDLAM	VECTREX	SPAZIO	V	85.000	80.000	
BERZERK	VECTREX	AZIONE	V	75.000	70.000	
BLITZ	VECTREX	SPORT	V	75.000	70.000	
CLEAN SWEEP	VECTREX	AZIONE	V	75.000	70.000	
COSMIC CHASM	VECTREX	SPAZIO	V	75.000	70.000	
FLIPPER	VECTREX	AZIONE	V	85.000	80.000	
FORTRESS OF NARZOD	VECTREX	SPAZIO	V	85.000	80.000	
HYPERCHASE	VECTREX	GUIDA	V	75.000	70.000	
RIP OFF	VECTREX	AZIONE	V	75.000	70.000	
SCRAMBLE	VECTREX	AZIONE	V	75.000	70.000	
SOCCER	VECTREX	AZIONE	V	85.000	80.000	
SOLAR QUEST	VECTREX	SPAZIO	V	75.000	70.000	
SPACE WARS	VECTREX	SPAZIO	V	75.000	70.000	
SPIKE	VECTREX	AZIONE	V	85.000	80.000	
STAR HAWKS	VECTREX	SPAZIO	V	75.000	70.000	
STAR SHIP	VECTREX	SPAZIO	V	75.000	70.000	
WEB WAR	VECTREX	GUERRA	V	85.000	80.000	

I GIOCHI PER CONSOLLE

COMPATIBILITÀ MISTE

TITOLO:	MARCA:	TIPO:	COMPATIBILITA	P.LIST:	P.MEDIO	PROVA:
A.D.&D.T.oM.	MATTEL	AVVENTURA	A/I	69.000	55.000	
A.D.&D.T.oT.	MATTEL	AVVENTURA	A/I	59.000	50.000	VG 16
BEAM RIDER	ACTIVISION	SPAZIO	A/C/I	94.000	90.000	VG. 13
BUMP'N'JUMP	MATTEL	GHUIDA	A/C/I	69.000	65.000	VG 20
BURGERTIME	MATTEL	AZIONE	A/C/I/64	69.000	65.000	VG 10
CARNIVAL	COLECO	AZIONE	A/C/I	52.000	40.000	VG 6
CENTIPEDE	ATARI	AZIONE	A/I/XL	39.000	60.000	VG 10
DECATHLON	ACTIVISION	SPORT	A/C/64	97.000	95.000	VG. 13
DEFENDER	ATARI	SPAZIO	A/I/64	39.000	50.000	VG 2
DIG DUG	ATARI	AZIONE	A/64	79.000	55.000	VG 13
DONKEY KONG	COLECO	AZIONE	A/C/I/64	62.000	60.000	VG 5
DONKEY KONG JR.	COLECO	AZIONE	C/I	72.000	62.000	VG 16
ENDURO	ACTIVISION	GUIDA	A/64	92.000	90.000	VG. 10
FATHOM	IMAGIC	AZIONE	A/C/I	59.000	55.000	VG 12
FROGGER	PARKER	AZIONE	A/I	79.000	65.000	VG 5
GORF	COLECO	SPAZIO	A/C/64	52.000	40.000	
H.E.R.O.	ACTIVISION	AVVENTURA	A/C/64	94.000	90.000	VG 16
HAPPY TRAILS	ACTIVISION	GUIDA	A/I	25.000	30.000	VG 10
ILLUSIONS	MATTEL	AZIONE	I/C	59.000	55.000	
JUNGLE HUNT	ATARI	AVVENTURA	A/I	39.000		VG 12
KABOOM	ACTIVISION	AZIONE	A/64	77.000	75.000	VG 1
KANGAROO	ATARI	AZIONE	A/64	79.000	70.000	VG 19
KEYSTONE KAPERS	ACTIVISION	AVVENTURA	A/C/64	90.000	80.000	VG 11
LADY BUG	COLECO	LABIRINTO	C/I	52.000	50.000	VG 12
LILLY ADVENTURE	HOMEVISION	AVVENTURA	A/C	35.000	20.000	
MASTER OF UNIVERSE	MATTEL	AZIONE	A/C/I	69.000	65.000	VG 21
MISSILE COMMAND	ATARI	SPAZIO	A/XL	59.000	25.000	VG 3
MOON PATROL	ATARI	SPAZIO	A/I	39.000		VG 16
MOONSWEEPER	IMAGIC	SPAZIO	A/C	65.000	59.000	VG 18
MOUSE TRAP	COLECO	LABIRINTO	A/I	40.000		
MS. PAC MAN	ATARI	LABIRINTO	A/I	39.000		VG 9
NOVA BLAST	IMAGIC	SPAZIO	I/C	49.000	45.000	VG 10
PAC MAN	ATARI	LABIRINTO	A/I/XL	39.000	75.000	
PITFALL I	ACTIVISION	AVVENTURA	A/C/I	94.000	90.000	VG 1
PITFALL II	ACTIVISION	AVVENTURA	A/C/I	94.000	90.000	VG 15
POLE POSITION	ATARI	GUIDA	A/XL	39.000	80.000	VG 11
RIVER RAID	ACTIVISION	AZIONE	A/C/I/64	92.000	70.000	VG 6
SPACE SHUTTLE	ACTIVISION	SPAZIALE	A/64	92.000	90.000	VG 17
WORM WHOMPER	ACTIVISION	AZIONE	A/I	39.000	30.000	VG 15
ZAXXON	COLECO	SPAZIO	C/I	72.000	60.000	VG 11
ZENJI	ACTIVISION	STRATEGIA	A/CBM/ZX/XL	75.000	55.000	VG 24

L'impiegato risponde con calma alle domande di quelli che stavano in coda prima di te. La cosa si fa decisamente lunga. Aspetti con pazienza ancora (73) o decidi che è meglio seguire subito la freccia? (55)

Novità Jackson

John Scriven, Patrick Hall
COMMODORE 64 A SCUOLA
Imparare è bello se lo si fa divertendosi; è il messaggio di questo libro scolastico ma divertente, sul Commodore 64.
Cod. 574D Pag. 182 Lire 18.000

Umberto Barzaghi
STATISTICA A UNA DIMENSIONE CON IL C64
Il primo manuale didattico espressamente studiato per l'apprendimento dei principi fondamentali della statistica tramite calcolatore.
Cod. 570A Pag. 172 Lire 17.000

Rita Bonelli
COMMODORE 16 PER TE BASIC 3.5
Il primo libro-cassetta sul Commodore 16 per imparare il BASIC sul video.
Con cassetta.
Cod. 413B Pag. 294 Lire 35.000

Totomac
IL SISTEMA TOTOMAC la nuova frontiera del totocalcio per C64
Uomo del nostro tempo, Totomac si affida all'ausilio del computer per individuare le probabilità meno utilizzate dalla massa dei giocatori, e, avendo ben presente i principi della selezione naturale, cerca di batterli con tecniche intelligenti.
Con cassetta.
Cod. 576D Pag. 128 Lire 24.000

Michael Browne
UNITÀ A DISCHI per Personal Computer
Il libro, destinato a lettori con una buona conoscenza di base dell'uso di un calcolatore e del linguaggio BASIC, descrive il funzionamento dell'unità a dischi di un personal computer e il significato dei comandi relativi, con particolare attenzione per le diverse tecniche di gestione dei file su disco.
Cod. 300P Pag. 158 Lire 15.000

Czes Kosniowski
MATEMATICA E COMMODORE 64
Un libro per chi vuol saperne di più sulle applicazioni matematiche del C64, per studiare ma anche per divertirsi.
Con cassetta.
Cod. 570D Pag. 158 Lire 24.000

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

La biblioteca che fa testo

ritagliare (o fotocopiare) e spedire in busta chiusa a:
GRUPPO EDITORIALE JACKSON - Divisione Libri - Via Rosellini, 12 - 20124 Milano

CEDOLA DI COMMISSIONE LIBRARIA

VOGLIATE SPEDIRMI

n° copie	codice	Titolo	Prezzo unitario	Prezzo totale
			Totale	

☐ Pagherò contrassegno al postino il prezzo indicato più **L. 3.000 per contributo fisso spese di spedizione.**

Condizioni di pagamento con esecuzione del contributo spese di spedizione:
☐ Allego assegno della Banca ☐ Allego fotocopia del versamento sul c/c n. 11666203 a voi intestato
N° ______ ☐ Allego fotocopia di versamento su vaglia postale e voi intestato

Nome e Cognome
Via
Cap Città Prov.
Data Firma

Spazio riservato alle Aziende Si richiede l'emissione di fattura
Partita I.V.A.

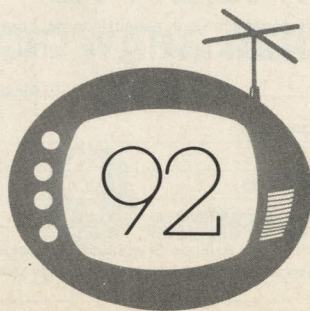
ORDINE MINIMO L. 50.000

TUTTO HARDWARE

	PREZZO LISTINO	PREZZO MEDIO
ACTIVATOR per ATARI	153.000	
ACTIVATOR per Intellivisioni	153.000	
ATARI VIDEO COMPUTER SYSTEM + 3 cartucce	299.000	170.000
BASE CREATIVISION	415.000	
BASE COLECOVISION con cartuccia	175.000	148.000
COLECO/ATARI CONVERTER	169.000	
COLECO/ROLLER CONTROLLERS con cartuccia Slither	160.000	
COLECO/SUPER ACTION CONTROLLERS con cartuccia Rocky	160.000	
COLECO modulo Turbo con cartuccia	145.000	130.000
Consolle LEONARDO con cartuccia G.S. Tennis	150.000	
LUCKY KEYBOARD tastiera alfanumerica	249.000	245.000
LUCKY tastiera musicale	199.00	195.000
LUCKY espansione di memoria	145.000	
BASE MATTEL INTELLIVISION più 3 cartucce sportive	280.000	
Modulo Intellivoice	99.000	90.000
PHILIPS VIDEOPAG G 7000	165.000	
PHILIPS VIDEOPAG G 7200	300.000	
PHILIPS VIDEOPAC G 7400	200.000	
SUPERCHANGER con cartuccia	95.000	
CONSOLLE VECTREX	195.000	
VECTREX hard controller	80.000	
ACCESSORI-JOYSTICK		
Point master-controllo competizione compatibile Atari/Vic 20	39.000	
Point master-controllo competizione	39.000	
Point master-fuoco rapido	19.000	
Point master-quik compatibile Intellevision	29.000	
Rugger joystick challenger	30.000	
Wico-the boss controll	39.000	
Wico-redball	58.500	
Wico-powergrip	58.500	
Wico-three way deluxe	64.000	
Wico-trackball at/Vic 20/64	103.000	
Wico-Philips adaptor	20.300	
Wico-Apple adaptor	45.500	
Wico-Keyprad per Colecovision	54.500	

MODELLO	PRODUT-TORE	PREZZO NUOVO	PREZZO USATO	CARATTERISTICHE PARTICOLARI
BBC Microcomputer	Acorn Computer	1.699.200	-	Collegabile in rete econet ha una entrata analogica ed un connettore per il collegamento di un second processor
Electron	Acorn Computer	625.000	-	Con la risoluzione max sono ottenibili solo 2 colori
CPC 464	Amstrad	823.640	-	Uscita steroe con reg. tono e volume
Apple IIC	Apple	2.831.250	-	Portatile
Apple IIE	Apple	2.183.413	-	-
800 XL	Atari	470.000	-	Con la grafica ad alta ris. sono ottenibili solo 2 colori
VIG 800	Philips	620.000	-	Standard MSX annunciato per il 1985 un drive da 3'' 1/2
Acquariusl	Radofin	235.000	-	-

MODELLO	PRODUT-TORE	PREZZO NUOVO	PREZZO USATO	CARATTERISTICHE PARTICOLARI
SC-3000	Sega	435.000	-	È in commercio la versione a 64 tasti rigidi (SC-3000H)
MZ-821	Sharp	Pross distr.	-	Con la massima risoluzione si possono ottenere due colori. Il testo è selezionabile ad 80 colonne
MZ-711	Sharp	790.000	-	Mod. 721, come 711+reg. L. 900.000 Mod. 732 come 711+reg.+plotter a colori L. 1.250.000
Spectrum	Sinclair Research	470.000	350.000	Versione a 57 tasti rigidi (Spectrum+) L. 59.000
ZX-81	Sinclair	120.000	100.000	-
Vic 20	Commodore B.M.	180.000	100.000	-
CBM 64 Executive	Commodore B.M.	2.285.000	-	Portatile con monitor 5'' a colori incorporato
CBM 64	Commodore	737.000	500.000	-
Commodore 16	Commodore B.M.	289.100	-	-
Plus 4	Commodore B.M.	1.150.500	-	Software integrato (su rom) file manager spreadsheet, wordprocessor
HV-75P	Sony	Pross distr.	-	Standard MSX
HB-55P	Sony	Pross distr.	-	Standard MSX
SVI-728	Spectrav ILTD	820.100	-	Standard MSX la memoria video occupa 16 Kbyte di ram. L'utente ne può utilizzare 64
Sv-328	Spectrav ILTD	1.062.000	-	Collegabili drive per dischi tramite unità di espansione espandibile fino a 144 Kb ram, 96 Kb rom
SV 318	Spectrav ILTD	1.062.000	-	Collegabili drive per dischi tramite unità di espansione espandibile fino a 144 Kb ram., 96 Kb rom
Laser 3000	Video Technology LTD	1.174.000	-	Testo selezionato da prog. ad 80 colonne compatibile CT/M ed Apple
YC 64	Yashica	Pross distr.	-	Standard MSX

Raggiunto lo sportello, l'impiegato prende la tua domanda ma subito te la rende dicendo: "questo è uno sportello solo per pensionati".

Di fronte a tale realtà ti ritiri disperato, rinunciando al certificato, oppure cerchi di riprendere il posto nella fila che hai abbandonato? (96)

LOVOGLIONONLOVOGLIOPIU

VENDO **Base Intellivision** più 8 cartucce (poker and Black Jack, Soccer, Burger Time, Tron I, Tron II, Skiing, Boking, Basket) tutto in ottime condizioni! Vendo a L. 300.000.
Francesco - Via R. Baffi, 75 - 00149 Roma - Tel. 06/5285917.

VENDO **a prezzo trattabile** e solo per zona Milano (se venite da fuori dovete impegnarvi voi a venire qui) le seguenti cartucce: Venture (Coleco per Intellivision), Beamrider (Activision per Intellivision), Microsurgeon (Imagic per Intellivision), Frog Bog (Mattel per Intellivision). Inoltre posso vendere un intellivision (a prezzo trattabile) con le cassette: Fathom, Dragonfire (Imagic), Space Battle Mattel) Mouse Trap (CBS) Tutankham (Parker) + le sopraindicate!
Massimo Villa - Tel. 02/365567 (ore pasti).

CAMBIO/VENDO **al miglior offerente** le seguenti cartucce per Colecovision: Carnival - Cosmic Avangers - Frontline - Looping - Mr Do - Ladt Bug - Pepper II - Smurf Space Panic- Venutre - House Trap - Turbo con modulo di guida - Jumpman Junicr - Pit Stop. Offro Consolle Colecovision + diverse cartucce per Commodore 64.
Marinozzi Walter - Via San Martino, 8 - 56040 Castellina Marittima (Pi).

VENDO **posseggo più di 1000 programmi** fra giochi ed utility con istruzioni per Commodore 64. Prezzi iperstracciatissimi!! Contattami subito!!
Jori Fausto - Viale Degasperi, 49 - Cles (Tn) - Tel. 0463/21353.

VENDO **Cartucce Colecovision** Nova Blast (Imagig per Coleco) 40.000, Smurf 20.000, Mause Trap 10.000, Ponkey Kong 10.000, Zaxxon 20.000, Lady Bug 30.000.
Paolo Tarnoldi - Via Dei Canzi, 22 - 20134 Milano - Tel. 02/2155313

VENDO **Videogame - "hanimex"** HMG 2650 Base + 14 cartucce e trasformatore in ottime condizioni "affarone" valore reale L. 1.200.000 vendo tutto a L. 500.000.
Gianluca Locatelli - Via Emilio Demartino, 1 - 20162 Milano - Tel. 02/6436884 (dalle 13,30 alle 15 e dalle 20 alle 21).

SCAMBIO **il mio V.C.S. Atari** completo di 2 tipi di comandi + 7 cassette tra le cui (Defender - Pitfall 2) con Colecovision completo di 2/3 cassette senza modulo Turbo o lo scambio con Intellivision completo di 6/7 cassette. Chedere di Massimo - Tel. 02/6894845 solo zona Milano e dintorni se fuori disposti a venire qui. Telefonare dalle 13 alle 20.30.

VENDO **Base Intellivision** nuova compresa in 5 cartucce (Poker, Calcio, Tennis, Pitfall, Baseball) a L. 350.000. Telefonare solo se interessati.
Riccardo - Tel. 0586-424818 (ore pasti).

CAMBIO **per Intellivision Soccer**+ Space Battle con Demon Attack o altra cartuccia Mattel. Anche Space Armada con Beautyand Best o altra cartuccia Mattel.
Angelo Mosi - Via Aldo Moro, 8 - 80035 Nola (Na) - Tel. 081/8236953 (ore pasti 13-14).

VENDO **nuovo Atari 600XL** a L. 400.000; TI-99/4A con modulo S.S.S. Parsec a L. 200.000.
Francesco Antoni - Loc. La Ripa, 9 - Quercegrossa (Siena) - Tel. 0577/53543 (dopo le 20).

VENDO **Colecovision** perfettamente funzionante + 14 cass.: wing war, moonsweeper, popeye, tutankam, jumpamn jr., pitst op, miner 2049 er, mr do!, frenzy, turbo + modulo, time pilot, frantic freddy, loop ing, rinver raid. E chi compra tutto in blocco in regalo i super joystick cole co + rocky + frontline (250000). Tutto alla fantastica cifra di 750000 lire. Vendo anche separatamente i pezzi al 60% del prezzo di listino. Trattabili.
Telefonare allo 041/976010 è chiedete di Dario (dalle 1600 alle 20.00). Vendo programmi per il cbm 64 i migliori e i più avvincenti.

Per le vostre inserzioni sul mercatino dell'usato: ritagliate il tagliandino azzurro e incollatelo su una cartolina postale ricordandovi di specificare il vostro indirizzo, il numero di telefono e l'orario in cui è possibile rintracciarvi.

L'impiegato guarda inorridito ciò che hai fatto poi dice: "Ma no! La firma andava sopra la riga! Ora è tutto da rifare! Tu lo preghi di venirti incontro, ma lui è assolutamente irremovibile. Allora tristemente torni alla stanza 222 per rifare la domanda (97) o i tuoi freni inibitori crollano e lo trascini fuori dallo sportello a forza (47)?

VENDO **Consolle Intellivision** con cassette: Q*Berk - River Raid - Nove Blast - Burger Time - Foot-ball Poker.
Valerio Bellomo - V.le dei Pini, 28 - 80131 Napoli - Tel. 7418191.

VENDO **Base Intellivision** + 8 cassette (calcio, Tennis, Poker e Blackjack, Lock'n'chase, Star Strike, Microsurgeon, auto Racing, Atlantis) a L. 300.000!! Imballo originale - Str. ai Ronghi, 57/11 - Torino - Tel. 011/631561 (ore pasti).

VENDO **Base Coleco Vision** praticamente nuovo solo a L. 200.000 e cartuccie: Carnival, Cosmic Avenger a L. 40.000 l'una, Donkey Kong, Smurf, Venture a L. 50.000 l'una Donkey Kong J.R., Zaxxon a L. 60.000 l'una Modulo Turbo con cartuccia a L. 100.000. Robusto Joystick Hot Shot - Spectravideo a L. 30.000 Cartuccia River Raid-Activision a L. 70.000. Regalo Mouse Trap a chi compra in blocco - Telefonare il lunedì al 0823/918001.

CERCO **ragazzi in possesso di ZX Spectrum** per aiutarmi a fondare un club. Scopo scambio idee e software possibilmente in zona Genova.
Fabio Degipo - Via Piave, 8/7 b - 16145 Genova - Tel. 010/361100 (dalle ore 12.30 alle 14.00)

VENDO **Beamrider** (L. 55.000) - Safecracker (52.000), Soccer, Frog-Bog, Triple Action. Cambio Soccer, Frog-Bog, Tropical, Trouble, Triple Action con altri prodotti per Intellivision.
Gianluca - Via Cassa di Risparmio, 44 - Livorno - Tel. 0586/850.123 (ore pasti).

VENDO **Atari VCS 2600** bellissime cassette con Colecovision. Le cassette sono: Ms. Pac-Man, Pitfall II, Asteroid, Circus e Combat.
Il tutto a un buon prezzo.
Brisca Alessandro - 16165 Sal. Sup. Gambonia, 9/2 - Tel. 010/802821.

VENDO **programmi per C64** ne possiedo circa 300 tutti in lm. Tra cui moltissimi del 1984 (Decathlon, Popeye, Zaxxon, Pitfall 1, Pitfall 2, Hero, Beamrider, Miss Pacman, Break Dance, Tarzan, Caesar The Cat e moltissimi altri). I giochi e le ultità sono tutti su nastro; inoltre possiedo manuale del Simon's Basic in Italiano. Annuncio sempre valido scriverte o telefonate a:
Maurizio Borrelli - Via Firenze, 32 - Napoli - Tel. 081/281672.

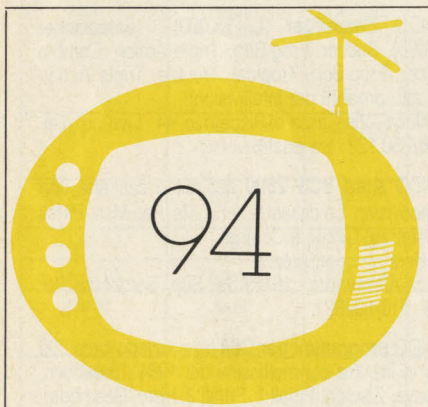
VENDO **Atari VCS 2600** in ottime condizioni con 7 giochi in regalo tra cui Juncle Hunt, Ms Pacman, Space Invaders a L. 450.000 trattabili, valore L. 614.000 oppure scambio con Commodore 64 + registratore entrambi in ottime condizioni con allegato qualche gioco o programma.
Giorgio Bollati - Via Molinetto di Lorenteggio, 15 - Corsico (Mi) - Tel. 02/4491161 (ore pasti e sera).

VENDO **Consolle Atari** VCS 2600 con 14 cartucce (Pitfall II, Pole Position, Raiders of the Lost Ark, Vanguard, Space Shuttle, Miss Pac-Man, Defender, Ele's Soccer, Realsports Tennis, Star Voyager, Basketball, Street Racer, Combat, Space Invaders). Valore di mercato L. 1.200.000 occasionissima tutto a L. 730.000 trattabili + 2 joystick + Paddles in omaggio usato pochissimo, con imballo originale e istruzioni in italiano. Zona Savona e Genova.
Marco Milano, P.zza S. Caterina, 16 - Albisola Capo (Sv) - Tel. 019/45337 (presso laboratorio analisi "Fleming") - Telefonare ore 9-12 oppure 15-17 al 019/439194.

VENDO **completi libretti** Atari V.C.S. 2600 (ottime condizioni); cassette: Combat, Asteroids, Dodgè Ef, Berzerk, Skcing, Vanguard, E.T., Venture. Vendo Supercmarcer: Pmaster Patrol, Escape, Fromthe, Mind Master, Killer Satellits, Rabbit Transit, Frogger, Party Mix, Suruva Listand, tutto, o anche cose singole a prezzi da concordare.
Adriano Greco - V.le Piceno, 3 - 20129 Milano - Tel. 02/7381016

CAMBIO/VENDO **i migliori giochi** per VIC 20 tra cui: Puc-Man, Labirinto Tridimensionale, Donkey, Kong e molti altri.
Nicchi Antonio - Via Montegrappa, 43 - Milano - Tel. 26171.

VENDO **Atari VCS 2600** (un anno di vita) più 4 cassette: Space Shuttle; Decathlon; Space Invaders; Star Voyager; Complete di scatole e istruzioni. Tutto a L. 250.000. Preferibilmente zona Milano. Chiedere di Sergio.
Sergio Canziani - Via Marinetti, 12 - 20147 Milano - Tel. 4047709 (ore pasti)

CERCO **Interfaccia Joystick** programmabile per lo Spectrum + joystick offro in cambio: Hobbit - Flight Simulation - Atic Atac - Vulcanic - Penetrator - Chess - Chequered Flag - 3D Ant Attack valore commerciale (olre L. 100.000). Oppure cambio con altri programmi.
Fabio Bianchi - Via Del Lampioncino, 15 - 00040 Ariccia (Roma) - Tel. 06/9372305) qualsiasi ora.

Dopo un'ora di coda arrivi allo sportello, giusto in tempo per vedere l'impiegato esporre il cartello: "Da questo momento sciopero di categoria". Considerando che gli altri impiegati non hanno smesso il lavoro (evidentemente sono di un'altra categoria sindacale) cerchi di inserirti nella fila accanto (96), ti rimetti in silenzio in coda (59) o strappi con rabbia il cartello che ti balla davanti al naso (77)?

OCCASIONISSIMA **vendesi come nuova Consolle Mattel Intellivision** + a cassette (Poper & Black, Jack, Soccer, Tennis, Burgertime a L. 420.000. Telefonare (dalle 15,30 alle 19,30). Allo 0961-22383 o allo 0967/23556 e chiedere di Elio.

CAMBIO **Videogioco Intellivision** più sei cassette, tra cui: Advanced Dungeons & Dragons, Soccer, Trom Deadly Dise, Frog Bog con ZX Spectrum 48K anche senza alcun programma, pur perfettamengte funzionamente.
Oppure vendo il tutto a L. 350.000, chi volesse rintracciarmi può telefonare allo 0547/350344 dalle ore 18.00 alle ore 21.00 (chiedere di Denis) tutti i giorni dal lunedì al venerdì.

SCAMBIO/VENDO **per CBM 64 programmi** gestionali, utility, videogiochi su disco o su nastro tutti completi di istruzioni, ampia scelta, utilissime novità.
Sergio Poli - Via Gustavo Modena, 35 - 35100 Padova - Tel. 049/850026.

VENDO **al 50% dell'attuale valore di listino** Consolle Intellevision, Computer Adaptor con tastiera, keyboard, una cassetta per Computer, sette cassette per Consolle.
Materiale perfetto, come nuove - contatto preferibilmente eventuali interessati che possono visione il materiale offerto presso la mia abitazione.
Mancin Mattia - Via Berna, 24 - Martellago (Ve) - Tel. 041/965885 (dalle ore 19 alle ore 21).

VENDO **Consolle Intellivision** più 7 cartucce (Beuty & Beast, Venture, Night Stalker, Triple Action, Star Strike, Auto Racing e Poker & Balck'jack in omaggio) valore 750.000 a 499.000.
Ciangluca Galas - V.le Rovereto, 8 - 38062 Arco (Tn) - Tel. 0464/517396 (ore pasti).

VENDO **Videogame Atari VCS** nuovo mod + cartucce Combat, Riddle of the 5, Berzerk e Space Invaders a L. 125.000, o le 4 cartucce a L. 53.000, vendo River Raid a L. 55.000 e Ms. Pac Man a L. 53.000 vendo anche Supercharger Starpath + 4 giochi Frogger, Phaser P., Communists Mutants, Killer Satellites a L. 80.000. Vendop tutto il blocco a L. 290.000.
Via Crispi, 12 - 22100 Como - Tel. 031/271182 (non la mattina).

VENDO **VCS Atari con trasformer**, 12 joystick, 2 paddle controles, con le seguenti cartucce: Dragster, indy 500, Air sea battle, Freeway, Space invaders, Starmaster, Pac man, Night driver, Donkey kong, Megamania, Skiing, Laser blast Championship soccer, tutto materiale validissimo a lire 950000 con lo sconto del 30%. Prezzo trattabilissimo. Vendo anche cartucce sciolte.
Luca Copetti - Via Fatebenefratelli, 26 - 34170 Gorizia - Tel. 0481/31563 (ore 18.30-20.00). Chiedo massima onestà come la garantisco io!!!

VENDO **causa doppio regalo** Videogioco "Joustmper Atari" nuovissimo, mai usato VCS 2600 a L. 50.000 trattabili. Per informazioni scrivere a:
Spadaro Angelo - V.le Milano, 53 - 36100 Vicenza - Tel. 0444-39683 (dalle 13 alle 14 eccetto mercoledì e sabato).

VENDO **Base Intellivision** più sette cassette a L. 500.000 trattabili - telefonare di domenica al 0439/42326 o scrivere.
Perin Massimo - Via Umin, 59b - 32032 Feltre (BL).

VENDO **Atari VCS** in ottime condizioni completo di 2 joystik, 2 paddle, 22 cassette: Combat, Championship, Soccer, Jungle Hunt, Indy 500, Superman, Phoenix, Vanguard, kangaroo, Berzerk, Space Invaders, Basketball, Moon Patrol, Hauntedhouse, Night Driver, Asteroids, Pole Position, Defender, Atlantis, Tennis, Pac. Man, Raiders of the cost ark., tutto a L. 750.000.
Carlo Costa - Via Tucide, 24 - 96100 Siracusa - Tel. 0931/38931 (ore pasti).

VENDO **Colecovision** più turbo, più Mouse Trap, più smurf, più Zaxxon, più Wing War + Noya Blast L. 550.000.
Via Piave, 18 - Napoli - Tel. 081/656709 (ore pasti).

VENDO **Base intellivision** più computer e tastiera più nov cartucce e gioco. Il tutto a metà prezzo trattabile.
Gamba Tommaso - F. Redi, 11 - 57100 Livorno - Tel. 0586-850414 (ore pasti).

VENDO **Atari 2600** in ottime condizioni, completo di Joystick e due Paddle. Con cassette: Carnival (Coleco), Donkey Kong (Coleco) e Venture (Coleco), tutto a L. 220.000 (prezzo trattabile).
Bonaldi Graziano - Via H. Dunant Solferino - Mantova - Tel. 0376/854213 (ore pasti 14.30-15.30 o 18.00-20.30).

VENDO **VIC 20** (1 anno, novembre 83) completo di alimentatore e cavi - registratore C2N - manuale e libro "impariamo a programmare in Basic ocn il VIC" - cartuccia "Alien" - 19 giochi in linguaggio macchina tra cui: Frogger, Arcadia, Scramble, Bewitched, Pac Man ecc. - 80 giochi in Basic e programmi utility il tutto a L. 300.000.
Callipo Pietro - V.le Giulio Cesare, 180 - 28100 Novara - Tel. 0321/391118 (orari: 13-14 o 19-22).

VENDO **Base Intellivision nuova** - 9 favolose cartucce (Burger Time, Nova Blast, Dracula, Pitfall, Mission x, Microsurgeon, Tennis, Triple Action, Shark Shark) tutto n blocco con scatole orginali a sole L. 560.000 trattabili.
Antonio Tita - Via Acciarini, 21 - 10137 Torino - Tel. 011/350173 (ore pasti) chiedere di Antonio.

VENDO **tastiera VC 20** semi nuova corredata da, listati, cassette con registrazioni giochi a L. 130.000.
Marco - Tel. 02/81.77.12 (ore pasti).

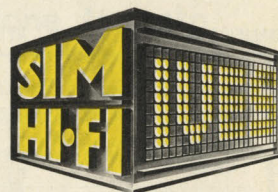
VENDO **cassette Atari** Dig Dug, Vars' Revernge, Centipede, Ms. Pac-Man, Vanguard, Adventure e Bre-Kout (con Paddels) a metà prezzo. Se comprate più di due cassette regalo Outlaw.
Nicola Drago - Via Canova, 9 - 20145 Milano - Tel. 02/314872 (pasti e pomeridiani).

SCAMBIO/VENDO **le seg. cassette Mattel:** Astrosmash, Space Armada, Space Battle, Poker e Blackjack, Sea Battle e Triple Action (ad ottimissimi prezzi), con Burgertime, Missionx, Zaxxon, Dracula e Beamrider, per ottime occasioni sono disposto a cedere due mie cassette per una vostra. Mi trovate dopo le h. 18.30.
Paolo Viassone - Via Bellavista, 4/D - 10098 Rivoli (To).

VENDO **Base Mattel Intellivision** con 6 cartucce a L. 350.000.
Cozzi Alessandro - Via R. Sanzio, 5 - Arluno (Mi) - Tel. 02/9015291 (ore pasti e serali dalle 18 alle 21).

SCAMBIO/VENDO **Giochi per VIC 20**.
Dell'Acqua Marco - Vla Adamello, 15 - 20014 Nerviano (Mi) - Tel. 0331/588679 (dopo le 17.00).

SCAMBIO/VENDO **Software per CMB 64**. Tra cui: Pooyan - Burgertime - Pac Man - Pitfall - Donkey Kong - Decathlon - Scamble - Falcon Patrol - pit Stop - Calcio - Scacchi - Centipede - Shamus - Q*Bert - Basket - Dig Dug - Bc's - Manic Miner - Flip and Flop - Simn's II - Popeye e molti altri (+ di 150). Per ulteriori informazioni e per una lista, scrivere o telefonare a:
Domenico Bettini - Via Enrico Ferri, 13 - 00046 Grottaferrata (Roma) - Tel. 06/9455890 dopo cena meno giorni festivi.

VENDO **per C64 programmi** magazzino 1500 a L.

35.000, più Pipeline L. 20.000 (su disco entrambi).
Marco Longo - Via Perinetto, 2 - 82100 Benevento - Tel. 0824/21972.

VENDO **per Vic 20 Super espansione 3K** - libro di grafica relativo e libretto di istruzioni - tutto a L. 60000 - espansione 3K/16K a L. 110.000 più L. 2.000 per contributo spese spedizione.
Ferrari Fabio - Via Araldi, 5 - 29100 Piacenza - Tel. 0523/753283.

OFFRO **per Consolle Intellivision** le seguenti cassette: Burgertime (Mattel) L. 50.000 - Dragonfire (Imagic) L. 40.000 - Pitafall (Activision) L. 50.000 - Hockei (Mattel) L. 35.000 - Sking (Mattel) L. 42.000 - Tennis (Mattel) L. 40.000 - Basketball (Mattle) L. 42.000 - A.D. e Dragons (Mattel) L. 45.000 - Soccer (Mattel) L. 38.000. I prezzi sono bassissimi.
Massimo Manea - Via Marchionni, 25 - 20161 Milano - Tel. 02/6451525) nelle ore 13.35 fino alle 15.35 o 20.00 alle 21.00).

VENDO **Commodore VIC 20** - alimentatore - modulatore - cavetti - registratore - 2 manuali in italiano - 1 catridge - giochi su cassetta - molti listati tutto con 3 mesi di vita all'ecvcezionale somma di L. 300.000 mila (Che affare!!!).
Mauro Mozzaia - Via Zumbini, 44 - 20143 Milano - Tel. 02/4231000.

CAMBIO **CBM 64 User** cambia giochi ed utility, fra i migliori in circolazione in italia, con gestionali e/o educativi dispongo di ottimo programma per sistemisti totocalcio. Prezzi bassissimi per chi acquista. Per scambio liste (dispongo di circa 300 programmi) scrivere a:
Paolo Pallara - P.za Salerno, 3 - 73100 Lecce - Tel. 0832/54514.

VENDO **per Commodore 64** fantastici programmi di Videogames a prezzi bassissimi. Posso registraveli solo su nastro. Se il nastro me lo date voi risparmiate il 20% che vi farò di sconto io. Telefonatemi o scrivetemi vi manderò la lista gratis. Che aspettate ho anche il "Turbotape" che velocizza il caricamento su nastro fino a portarla uguale a quella del floppy. Forza prendi il telefono e chiamami!
Fabrizio Bruni - Via Caprarie, 7 - 30100 Bologna - Tel. 051/393644 oppure 051/228297.

96

Nessuno ti fa entrare nella fila. Fra gli insulti crescenti cerchi di spiegare la tua situazione, ma un gigante in tuta ti prende per il bavero e con un tremendo cazzotto pone fine alla tua ricerca, insieme alle spiegazioni.

VENDO **per Commodore 64** copia fisica disco con errori in 40 secondi di Sector oltre 1000 programmi.
Massimo - Tel. 02/367373 (ore serali).

VENDO **Texas TI 99/4A** completo di modulatore T.V. Pal, unità di alimentazione, cavetti per registrazione - manuale d'uso in italiano - 2 cartucce SSS: parfec e Othello - 1 cassetta della Texas "Imparare da soli il Basic" - 6 cassette con 40 giochi in Basic e extended Basic a L. 200.000. Regalo inoltre 3 libri di programmazione in Basic. (Solo zona Roma).
Piero Ottaviani - Via Cottolengo, 19 - 00165 Roma - Tel. 06/6372258.

VENDO **Commodore VIC 20** un mese di vita come nuovo; completo di trasformatore, modulatore RF e del manuale per l'uso il tutto ancora imballato in scatola originale Commodore a L. 200.000.
Sandro Magnani - Via Monza, 85 - Cernusco S/N (Milano) - Tel. 02/9241767.

CAMBIO **numerosi programmi per CBM64**. Inviare lista, rispondo a tutti.
Antonio Maio - Via S. Agostino, 9 - 98057 Milazzo (Me) - 090/921261 (ore ufficio).

COMPRO/VENDO **i miei due Videogiochi Radofin CL5000** e Inno Hit CH50 a un prezzo da concordare. Sono corredati di circa trenta cassette ciascuno che vendo anche separatamente al prezzo di L. 10.000 lire cad. per le Radofin e 15.000 lire cad. per quelle dell'Inno Hit. COMPRO per Texas TI99/4A cerco tutti i moduli SSS compresi extended Basic e Minimemory cerco anche Speech Synth. E Joysticks Atari con adattatore. Cambio anche gli schemi del Texas con libri italiani e stranieri che trattano questo computer.
Salari Fausto - Via Parco Mazza, 29 - 28047 Oleggio (No) - Tel. 0321-91876 (Telefonare sera).

VENDO **Base Intellivision** - 1 cassetta a L. 160.000, perfetta con imballaggio a scelta a metà prezzo. Occasione! Prezzo di realizzo!
Amicabile Diego - Via Roma, 6 - 37058 Sanguinetto (Vr) - Tel. 0442/81470 (telefonare pomeriggio/sera).

VENDO **Videogioco Videopac** G 7000 Philips a sole e 80.000 - cassette Battaglie spaziali e Western a sole e 110.000.
Pisano Leonardo - Via Battistello Caracciolo, 38 - 80136 Napoli - Tel. 081/341679 (orario 16,00-20,00).

VENDO **Consolle Intelivision**, ottimo stato - 2 jousticks (Point Master Quick Stick) - 12 cartucce (Burger Time, Lady Bug, Carnivaval, Safercracker, Demon Attack, Tropick, Tropic Trouble, ecc.) a L. 390.000 trattabili.
Carlo - Via Degli Opimiani, 46 - 00174 Roma - Tel. 06/763790 (ore serali).

VENDO **Consolle Atari completa di** 2 Joystick e due Paddles e alimentatore con 16 cassette (tra cui: Pitfall I e II, Pole Position, Popeye, Megamania, etc.). Il tutto a L. 250.000 passo e chiudo.
Camporini Marta - Via Claudia, 51 - 00062 Bracciano (Roma) - Tel. 06/9024677 (ore pasti).

QUALIFICA (A)

- ☐ 1 Fabbricante
- ☐ 2 Rappr. o Filiale
- ☐ 3 Importatore
- ☐ 4 Grossista o negoziante
- ☐ 5 Riparatore
- ☐ 8 Rivista di settore
- ☐ 9 Associazione di categoria

ATTIVITÀ (B)

- ☐ 1 Amatoriale
- ☐ 3 Designer
- ☐ 6 Editore
- ☐ 9 Insegnante
- ☐ 10 Impresario
- ☐ 11 Musicista
- ☐ 13 Studente
- ☐ 14 Tecnico
- ☐ 15 Titolare
- ☐ 17 Disc-jockey

SETTORI DI INTERESSE (C)

- ☐ 1 Strumenti musicali
- ☐ 2 Alta Fedeltà
- ☐ 3 Musica incisa
- ☐ 4 P.A. System
- ☐ 5 OM - CB
- ☐ 6 Videosistemi
- ☐ 7 Personal Computer
- ☐ 8 Attrezzature per discoteche
- ☐ 10 Radio-TV
- ☐ 11 Elettronica di consumo
- ☐ 12 Autoradio
- ☐ 13 Videotel
- ☐ 14 Telecomunicazioni
- ☐ 15 Broadcasting
- ☐ 16 Videogiochi
- ☐ 17 Televideo
- ☐ 18 Edizioni tecniche e musicali

cognome / surname
nome / christian name

ditta / company

indirizzo / address
☐ della ditta / of company
☐ privato / private person

cap / postal code
città / town

nazione / country

INVITO DA PRESENTARE ALLA BIGLIETTERIA

Presentando questo tagliando interamente compilato **alla biglietteria** si ha diritto all'acquisto di un biglietto di ingresso al prezzo ridotto di

L. 4.000

VENDO **Atari VCS 2600** - 2 joystick - 10 cartucce Jungle Hunt - Pac-Man - Defender - Endruo - Adventure - Joyst - Vanguard - Frogger - Mario-Bros - e Superman. Tratto solo nel Friuli-Venezia-Giulia. Telefonare a: Lorenzo - Tel. 272211 - Sal. Delle Mura, 6/B - 34015 Muggia (Ts). Vendo a prezzo da concordare.

VENDO **Computer Adaptator** - masterine, istruzioni - per Intellevision: Fun-Hockey - Autorancing - Poker - Bowling - Reversi - triple action - Sea Battle - Tennis - Basketball - Skiing - Boxing - Horse rancing - Space battle - Sub Hunt - Vectron - Tron maze Tron - Advanced D. & D. - Tron deadly disc - Chess - Utopia - Night Stalker - Burger Time - Buzz bombers - Mission X; per intellevoice: B 17 Bombers e Space Spartans; per Lucky Keyboard: Mr. Basic - Scooby Doo - Mind Strike. Il tutto in perfette condizioni per valore commerciale L. 3.000.000 svendo in blocco a L. 1.600.000 (unmilioneseicentomilalire) irriducibili. Avv. Maurizio Mignone - Avellino - Tel. 0825/72100 (ore 20,30 - 21,30 tutti i giorni escluso venderdì e sabato).

VENDO **Base Intellivision** semi nuova (8 mesi) con 8 cassette nuove tutto a L. 350.000 solo tutto in blocco.
Srefano De Leo - Via Anastasio II, 276 - Tel. 06/6374282 (qualsiasi ora).

COMPRO **cartucce per Commodore VIC 20** a basso prezzo.
Telefonare dalle ore 20 in poi.
Baroncelli Cristiano - V.le Suzzani, 283 - 20162 Milano - Tel. 6438004.

Seguendo le indicazioni trovi la stanza 222. Dal bancone partono due file, a una delle quali devi accodarti. Scegli la più lunga (48) o la più corta (65)?

AIVA SCOREBOARD

DATA DEL RECORD ____

GIOCATORE

NOME: ____ SIGLA: ____
DATA DI NASCITA: ____ TEL: ( ) ____
VIA: ____ CAP: ____
CITTÀ: ____ (PROV.) ____
NOTE: ____

SALA GIOCHI (o BAR, o ...)

NOME: ____
VIA: ____
CITTÀ: ____ CAP: ____
TEL: ( ) ____ GESTORE: ____
NOLEGGIATORE: ____
ALLEGARE DIAPOSITIVA O FOTO (FACOLTATIVO)

FIRME TESTIMONI

GESTORE: ____
1° TEST: ____ TEL: ( ) ____
2° TEST: ____ TEL: ( ) ____

GIOCO

NOME: ____ CASA: ____
PUNTEGGIO: ____
LIVELLO DIFFICOLTÀ: ____
VITE INIZIALI: ____
VITE EXTRA: ____
N° QUADRI SUPERATI: ____
TEMPO IMPIEGATO: ____
NOTE: ____

PARTECIPATE ALLA VIDEOGARA

Ricordatevi di allegare la foto al tagliando: scotch o colla sono l'ideale! Aspettiamo i record.

NOME ____ COGNOME ____
INDIRIZZO ____
ETÀ ____ CITTÀ ____
GIOCO ____
MARCA ____
SISTEMA (BASE) ____
PUNTEGGIO O RECORD ____
NOTE ____
DATA ____ FIRMA ____

PARTECIPATE ALLA HIT-BIT

NOME ____ COGNOME ____
INDIRIZZO ____
ETÀ ____ CITTÀ ____
GIOCO ____
MARCA ____
SUPPORTO (CASSETTA-DISCO-CARTUCCIA) ____
COMPUTER (MODELLO E MARCA) ____
PUNTEGGIO O RECORD ____
NOTE ____
DATA ____ FIRMA ____

HIT GAMES

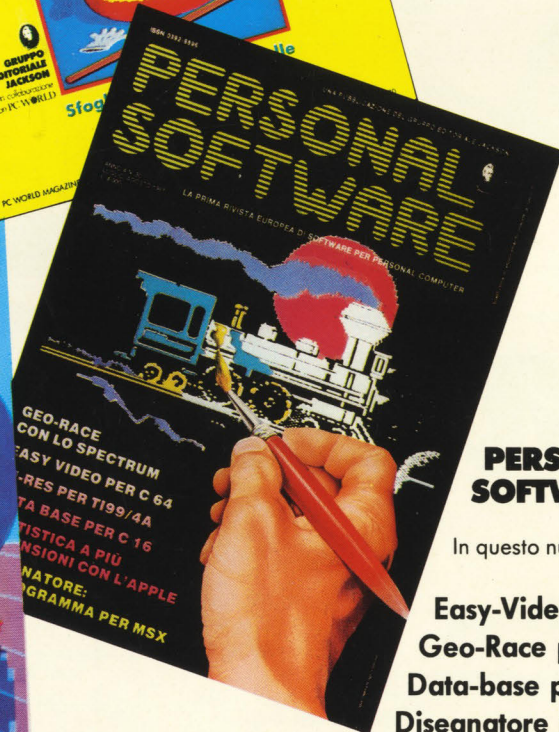
nome ____ cognome ____

DA CASA

	TITOLO	CASA PRODUTTRICE	COMPATIBITÀ CONSOLLE/COMPUTER
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

DA BAR

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	

ETÀ ____ INDIRIZZO ____

Dalla grande edicola
Jackson
Tutto sul personal
computer
PC MAGAZINE
In questo numero:
Sfogliando le Pagine Gialle
Execuvision
dBase III
L'esperienza giapponese
PERSONAL O
In questo numero:
Un video
per l'acciaio
Il problema
del commesso viaggiatore
Programmare in "C"
La banca in casa
Assemblatori MsDos - Pcos
BIT
In questo numero:
Bitest:
Atari 130XE
Slalom parallelo:
HP PC Integrato
contro
Grid Compass II
Speciale:
Data-base
Corso di Assembly
per C64
PERSONAL
SOFTWARE
In questo numero:
Easy-Video per C64
Geo-Race per Spectrum
Data-base per C16
Disegnatore per MSX
Personal-O/PC/Bit/Personal Software
sono pubblicazioni firmate:
GRUPPO EDITORIALE JACKSON
via Rosellini, 12-20124 Milano